

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
1/96
MAGNA MEDIA
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
4 391062 305803 01
Die Nr. 1
Sony-Wettbewerb
Playstation zu gewinnen
Endlich da!
Ultra 64
Erste Bilder von:
★ Mario Kart 64
★ Pilotwings 64
★ Starfox 64
★ Legend of Zelda 64
Playstation
★ Ridge Racer 2
★ FIFA Soccer ´96
★ Warhawk
Sega Saturn
★ Sega Rally
★ Toshinden S
★ Virtua Fighter 2
Ultra 64: Nintendos 3D-Sensation
Super Mario 64

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	79.00
Air Cavalry	dt	99.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Dirt Trax FX	dt	114.00
Donald in Maui Mallo	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Hebereke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.S.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	**dt**	**99.00**
Izzy's Quest	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**99.00**
Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	**dt**	**99.00**
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Kirbys Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario World 2	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man 7	**dt**	**109.00**
Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	**dt**	**99.00**
NBA Live 95	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Ozzar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**79.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	109.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Spawn	dt	114.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.00
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	**dt**	**109.00**
Tim in Tibet	dt	129.00
Timecop	dt	109.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turrican 2	**dt**	**99.00**
Urban Strike	**dt**	**119.00**
Venom:Spider-Man	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Whizz	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**109.00**

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Aaht Real Monster	dt	59.00
Addams Family Values	**dt**	**69.00**
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	69.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Bomberman 2	**dt**	**59.00**
Clay Mates	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	dt	69.00
Hebereke Popoon	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	45.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Punch Out	dt	69.00
Putty Squad	dt	69.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Soul Blazer	dt	69.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	**dt**	**39.00**
Street Racer	**dt**	**39.00**
Syndicate	**dt**	**39.00**
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
Vortex	dt	69.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

Artikel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Aura Interactor	dt	184.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spielebr. Donkey 2	dt	24.00
Spielab.Mario Worl.2	dt	24.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
Akira	dt	59.00
Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Asteroids & Missile	dt	59.00
Bomberman 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Earth Worm Jim	**dt**	**59.00**
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Madden 96	dt	64.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	**dt**	**49.00**
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00
Pinocchio	**dt**	**59.00**
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	**dt**	**59.00**
Super Battletank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	**dt**	**49.00**
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Flintstones	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**39.00**
Tetris	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Artikel		Preis
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Addams Family Values	dt	109.00
Batmann and Robin	dt	99.00
Batman Forever	**dt**	**99.00**
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	89.00
Donald Duck Maui Ma.	**dt**	**109.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim 2	**dt**	**109.00**
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	89.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Frank Thomas Baseba.	dt	99.00
Garfield	dt	114.00
Generation Lost	dt	69.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	109.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**89.00**
Judge Dredd	dt	99.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsupilami	dt	104.00
Mask	dt	109.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Micro Machines 96	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterback '96	dt	99.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Page Master	dt	109.00
Sampras Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	**dt**	**109.00**
Power Ranger 2	dt	104.00
Primal Rage	**dt**	**109.00**
Putty Squad	dt	99.00
Revolution X	dt	99.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Road Rash 3	dt	79.00
Schlümpfe	dt	99.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skidmarks	dt	99.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sparkster	dt	69.00
Spirou	dt	99.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	99.00
Vectorman	**dt**	**99.00**
Venom:Spider-Man	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Wonder Boy 3	dt	69.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**99.00**

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Aaht Real Monster	dt	59.00
Ballz	dt	29.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Hyperdunk	dt	39.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	59.00
Incredible Hulk	dt	39.00
Madden NFL 95	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**55.00**
Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pac Panic	dt	59.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Puggsy	dt	39.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	39.00
Talespin	dt	39.00
Talmits Adventure	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Unnecess.Roughness 95	dt	55.00
Winter Olympics	dt	39.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Mega Drive-Zubehör

Artikel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Mega Drive Sonic Fun	dt	239.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
Batman and Robin	dt	69.00
Beast 2	dt	79.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	89.00
Dune - Wüstenplanet	dt	99.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
NBA Jam	dt	89.00
Samurai Shodown	dt	74.00
Schlümpfe	dt	99.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Bill Walsh Football	dt	29.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Road Avenger	dt	29.00
Spider-Man vs. Kings	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

Titel		Preis
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Kolibri	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
Motorcross	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
Primal Rage	dt	109.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	**dt**	**119.00**
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	**dt**	**124.00**

Sega 32X-Zubehör

Artikel		Preis
MD 32X & Star Wars	dt	289.00
Mega Drive 32X	dt	189.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Blade Force	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	dt	99.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flying Nightmares	uk	89.00
Foes of Ali	dt	89.00
Gridders	us	79.00
Guardian Wars	us	99.00
Horde	uk	89.00
Immercenary	dt	99.00
Jurassic Park	us	89.00
Killing Time	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	**dt**	**89.00**
Off World Intercept.	uk	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	**dt**	**89.00**
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire (DA)	dt	89.00
Samurai Showdown	uk	89.00
Sewer Shark	us	99.00
Space Hulk	uk	89.00
Striker	uk	109.00
Syndicate (DA)	**dt**	**89.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Sampler	**dt**	**14.00**
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Gridders	uk	69.00
Shadow War of Succ.	**us**	**69.00**
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	69.00
Soccer Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Artikel		Preis
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
Goldstar Joypad	dt	59.00

JAGUAR

Titel		Preis
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Club Drive	dt	69.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	69.00
Fight For Life	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	69.00
Primal Rage (CD)	**dt**	**89.00**
Rayman	**dt**	**129.00**
Space War 2000	dt	99.00

Jaguar-Sonderangebote

Titel		Preis
Checkered Flag	dt	49.00
Crescent Galaxy	dt	49.00
Dino Dudes	dt	59.00

Jaguar-Zubehör

Artikel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	249.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Assault Rigge	dt	89.00
Battle A.Toshinden	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld eng.	dt	89.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Gola Storm (Konami)	dt	99.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	**dt**	**83.00**
Impossible Mission	dt	99.00
John Madden 96	**dt**	**89.00**
Jumping Flash	dt	89.00
Jupiter Strike	dt	84.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lone Soldier	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Off-World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raiden	dt	85.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Road Rash	dt	89.00
Roll Cage	dt	99.00
Shell Shock	dt	79.00
Shock Wave	**dt**	**89.00**
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Tekken	**dt**	**99.00**
Theme Park	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
True Pinball	**dt**	**89.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
Worms	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00
X-Com Enemy Unknown	dt	79.00

Sony PSX-Zubehör

Artikel		Preis
Action Replay 1 PSX	dt	69.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joystick	dt	109.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Fighting Co.2 Joypad	dt	59.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad Sony PSX Auto	dt	49.00
Joypad SV-1102 Sony	dt	44.00
Propad SV-1100 Sony	dt	59.00
Verlängerung Joypad	dt	24.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39.00
Sony Playstation	dt	579.00
Playstation+NBA Jam	**dt**	**639.00**

Saturn

Titel		Preis
Blackfire	dt	109.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Clockwork Knight 2	dt	99.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Deadly Skies	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Hebereke	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Myst (kompl. dt)	**dt**	**99.00**
Blackfire	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Allstar Hockey	dt	99.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Rayman	**dt**	**94.00**
Real Yuneme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sega Rally	dt	99.00
Shell Shock	dt	94.00
Shinobi X	dt	99.00
Sim City 2000	**dt**	**99.00**
Streetfighter Movie	dt	94.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	94.00
True Pinball	dt	99.00
Victory Boxing	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Cop	dt	99.00
Virtua F.& Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	**dt**	**65.00**
Virtua Hang-On	dt	99.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Waterworld	dt	94.00
Wing Arms	dt	99.00
World Series Baseb.	dt	94.00
Worms	dt	94.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

Saturn-Zubehör

Artikel		Preis
6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad SV-1201	dt	34.00
Propad SV-1200	dt	44.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	799.00
Saturn+Virtua Fight.	dt	699.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	899.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**649.00**
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Piep Piep

Deck the halls with....

Wir ham uns ganz doll lieb! Stellt Euch vor, es weihnachtet, und alle machen mit. Daß dies in der Videospielindustrie mitunter ganz witzig sein kann, soll die kleine Auswahl an Glückwunschkarten ein bisserl demonstrieren, mit denen wir jeden Dezember förmlich überhäuft werden. Außerdem soll hiermit bewiesen werden, daß unser Leben als Video-Games-Knechte doch nicht gar so finster ist, wie Euch auf dieser Seite immer vom Chöff weisgemacht wird. Neben Test-Thrillern oder deprimierenden Hochzeitsfeiern gibt es durchaus noch Gründe zum Schmunzeln und Freuen. Die schönste Bescherung bleibt aber dennoch auf der Strecke: Das Ultra 64 ist gemeint! Da hat die Gerüchteküche einen schon ganz, ganz heiß und fettig gemacht (der ein oder andere sah unseren Kontaktmann bereits mit einem Ultra im Handgepäck von der Shoshinkai zurückkehren), und dabei wird jetzt alles sehr viel später gegessen als gehofft (grummel, festversau, griesgräm). Nu' wünschen wir aber erstmal ein frohes Fest allerseits, den Familien, die über gemeinschaftlichen DKC2-Sessions die Kerzen zu löschen vergessen, keinen Zimmerbrand und allen Singles, die bei RR2/VF2 die Welt um sich herum vernachlässigen, keine verkohlten Tiefkühlpizzen. Genug der frommen Wünsche. Man sieht sich 1996...









Euer Video Games Team

80 Sega Rally Championship 1995: Saturn-Fans freuen sich nach "Daytona USA", auf ein weiteres grandioses Rennspektakel





34 Segas Spielhallen-Knüller "Virtua Fighter 2" debütiert auf dem Saturn. Wie die Umsetzung gelungen ist, erfahrt Ihr in unserem Testbericht.



32 Gutes wird fortgesetzt: Lest den Preview von Ridge Racer Revolution



50 Rechtzeitig zur Winterpause bringt EA FIFA Soccer'96 für die Playstation ins Spiel



26 Square schlägt zu: Secret of Mana 2 bietet mehr Grafik, mehr Kämpfer, mehr Story, mehr Optionen ... aber leider weniger Sprachen. Eine US/Euro-Version ist nicht geplant. Ob sich eine Anschaffung trotzdem lohnt?

MESSE

NEWS

TIPS & TRICKS



6 Am 24. November stellte Nintendo auf der Shoshinkai-Messe erstmals das Nintendo 64 (Ultra 64) der Öffentlichkeit vor. Auf 13 Seiten zeigen wir Euch die ersten Bilder von Spielen, darunter Super Mario 64 und Mario Kart 64.

TEST

3DO

JAGUAR

Neo Geo CD

Sony Playstation

Sega Saturn

Mega Drive

Super Nintendo

WETTBEWERB

RUBRIKEN



56 Hubschrauber-Action der Extraklasse bietet Sonys Warhawk für Playstation



40 Für alle Neo Geo-Freunde haben wir Samurai Shodown 3 an Land gezogen



28 Der Nachfolger des berühmt berüchtigten Action-Strategiespiels Syndicate rüstet auf. Wir zeigen, was Euch auf der Playstation blühen wird und haben mit den Entwicklern gesprochen.



NINTEN

7th Shoshinkai & Famicom Space World '95

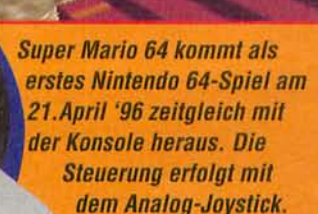
Am 24. November versammelte sich die internationale Spielefachwelt in Tokio. Auf der diesjährigen Shoshinkai-Herbstmesse wurde erstmals Nintendos sagenumworbene 64 Bit-Konsole vorgestellt.

Super Mario World 64 wird mit Sicherheit das beste Spiel aller Zeiten – mit diesen Worten eröffnete Nintendo-Firmenchef Yamauchi die 7. Shoshinkai-Messe in Makuhari. Hier fand am 24. November wohl das wichtigste Ereignis der letzten Jahre statt. Zum ersten Mal erblickte die neue 64 Bit-Konsole *Nintendo 64* das Licht der Weltöffentlichkeit. Auf den Ausstellungsflächen 1 und 2 des Makuhari-Messegeländes wurden während dieser Fachmesse und der darauffolgenden auch für die Öffentlichkeit zugängliche Famicom Spaceworld '95-Messe (25.–26. November) 100 dieser Geräte ausgestellt. Natürlich wurden auch zahlreiche Super Nintendo-, Game Boy- und Virtual Boy-Spiele vorgestellt. Doch das Hauptinteresse (vor allem der internationalen Presse) galt wie erwartet dem *Nintendo 64*. Der Verkaufsstart dieser heißersehnten Konsole soll in Japan am 21. April '96, in den USA Ende April '96 erfolgen, also knapp fünf Monate später, als im Vorfeld der Mes-

Wo hübsche Mädchen sind, ist auch Bravo-TV vor Ort. (Sendetermin Januar auf RTL 2)

IDO 64





Super Mario 64 kommt als erstes Nintendo 64-Spiel am 21.April '96 zeitgleich mit der Konsole heraus. Die Steuerung erfolgt mit dem Analog-Joystick.

Hinter gepanzerten Plexiglas-Kästen konnte man sich einen Überblick über das Nintendo 64-System verschaffen. In der Spielecke von Nintendo durfte man dann endlich die Spiele Super Mario 64 und Kirby Bowl 64 probespielen.







An den beiden letzten Messetagen bildeten sich am Nintendo 64-Stand meterlange Schlangen. Die Spielzeit wurde dabei auf fünf Minuten pro Besucher begrenzt.

se von Nintendo offiziell angekündigt wurde. Bezüglich des Verkaufspreises hielt Big "N" jedoch sein Versprechen ein: Der Preis für das Grundgerät inklusive Joypad und Netzteil beträgt 25 000 Yen (ca. 353 Mark), für *Super Mario 64* 9800 Yen (ca.138 Mark). Ob weitere Spiele zeitgleich zum Gerät erscheinen werden, konnte Nintendo nicht bestätigen. Laut offiziellen Pressemeldungen sollen jedoch zur Zeit 30 Spiele in Entwicklung sein. An den drei Messetagen jedoch mußten sich die insgesamt 26000 Besucher mit halbfertigen Vorversionen vom 3D-Jump'n Run *Super Mario 64* und dem 3D-Geschicklichkeitsspiel Kirby Bowl 64 (beides von Nintendo) begnügen, während die kostbaren *Nintendo 64* streng bewacht in gepanzerten Plexiglas-Hüllen dahinvegetierten. Auf dem ersten Blick wirkt diese unscheinbare schwarze Schachtel mit den bunt leuchtenden Buchstaben wie ein taiwanesischer Anrufbeantworter. Das Gehäuse mißt 26 x 19 cm und ist fast genauso groß bzw. klein wie eine Sony *Playstation*. Auf dem Deckel befinden sich die Ein/Aus- und Reset-Schalter sowie der Modulschacht mit der Auswurf-Taste. An der Vorderfront befinden sich vier Joypad-Anschlüsse. Spiele wie *Kirby Bowl 64* oder *Mario Kart R*, die einen 4P-Modus unterstützen, benötigen daher keine externen Mehrspieler-Adapter. Erstaunlicherweise findet man auf der Rückseite des Gehäuses eine AV-Anschlußbuchse, die identisch ist mit der eines Super Nintendos. So können alle Super Nintendo-Kabel (Antenne, Audio/Video, S-Video oder RGB) weiterhin am *Nintendo 64* direkt angeschlossen werden. Im Inneren dieser Kiste pocht ein speziell angefertigter MIPS 64 Bit RISC-Chip aus der R4000-Serie mit einer Taktrate von 93,75 MHz, der von einem RCP Co-Prozessor (bestehend aus einem SP Sound/Grafik-Prozessor und einem DP Pixelgrafik-Prozessor) unterstützt wird. Die vom Modul eingelesenen Daten werden in einem 36 MBit großen RAMBUS D-RAM mit einer maximalen Übertragungsrate



NINTENDO64

von 4500 MBit pro Sekunde zwischengespeichert. Abgesehen von der Rechenpower, bietet das *Nintendo 64* auch in Bezug auf Erweiterungsmöglichkeiten Interessantes. Neben einem Slot für Speichererweiterungen (für das interne D-RAM) befinden sich auch Anschlüsse für externe Peri-







Der Anschluß für das Video-Kabel befindet sich hinten links, der Trafo gleich rechts davon

The Legend of Zelda 64 ist das erste Spiel, das wiederbeschreibbar ist

pheriegeräte. Zusammen mit dem Action Adventure *The Legend of Zelda 64*, wird auf der nächsten Shoshinkai-Messe (Herbst '96) ein wiederbeschreibbares Speichermedium vorgestellt, das in Form eines magnetischen Laufwerks an das *Nintendo 64* angeschlossen werden kann. Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, reichen von der individuellen (grafischen) Gestaltung von Charakteren bishin zur freien Erstellung der Spielumgebung (Städte und Dungeons) durch den Spieler selbst. Squares *Final Fantasy 7* wird ebenfalls auf dieser Basis entwickelt, ebenso wie eine *Nintendo 64*-Umsetzung der in Japan beliebten *Dragon Quest*-Rollenspielserie von Enix. Auffallend ist, daß sich Nintendo zur Zeit sehr viel Mühe gibt, den Schwerpunkt bei der Entwicklung des neuen 64 Bit-Systems auf die Eingabe- und Peripheriegeräte zu setzen. So erregte auch das ungewöhnliche Joypad mehr Aufsehen als die Konsole selbst. "Um wirklich innovative Spiele zu entwickeln, benötigen die Spielehersteller innovative Hardwarelösungen" meint dazu Yamauchi. "Der Begriff **Next Generation** ist für mich ohne jegliche Bedeutung. Bessere Grafik oder Sound (auf der Playstation oder dem Saturn) führen nicht zwingend dazu, daß auch die Spiele besser werden. Das *Nintendo 64* hingegen inspiriert die Entwickler schon allein durch das multifunktionelle Joypad zu völlig neuen Spielideen." Um die Steuerung in einem dreidimensionalen Raum zu ermöglichen, stehen dem Spieler drei verschiedene Vorrichtungen zum Richtungswechsel zur Verfügung. Neben dem gewohnten Super Nintendo-Steuerkreuz befinden sich auf dem unverhältnismäßig gro-



Die offizielle Japan-Version des Nintendo 64

Technische Daten Nintendo 64

CPU:	R 4000 Custom MIPS 64 Bit RISC CPU (93,75 MHz)	
Speicher:	RAMBUS D-RAM 36 MBit (4500 MBit/Sek.)	
Koprozessor:	RCP (62,5 MHz), bestehend aus SP (Sound/Grafik-Prozessor) und DP (Pixelgrafik-Prozessor)	
Grafikauflösung:	256 x 224 bis 640 x 480 Pixel (unterstützt flickerfreien Interlace-Modus)	
Farben:	32 Bit RGBA (unterstützt Color Frame Buffer)	
Grafikfunktionen:	Z-Buffer	
	Anti-Aliasing	
	Realistic Texture Mapping:	Tri-Linear Filtered Midmap Interpolation
		Prespektivenkorrektur
		Enviroment Mapping
Maße:	260 (B) x 190 (T) x 73 (H) mm	
Gewicht:	1,1 Kg	

Das ergonomisch geformte Joypad liegt trotz seiner Größe gut in der Hand. Alle Bedienungselemente lassen sich bequem erreichen.





Die Rechts/Mitte-Position für die Super Mario 64-Steuerung

Die Links/Mitte-Position. Bei 3D-Spielen recht nützlich.



Die Super Nintendo-Position für herkömmliche 2D-Spiele



Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

ßen Joypad (ca. 16 x 15 cm) ein Analog-Joystick (Mitte) und vier gelbe C-Buttons (rechts neben den A- und B-Knöpfen). Beim *Super Mario 64*, wo das Joystick und die ABC-Buttons belegt sind, wird der mittlere und der rechte Griff verwendet. Bei herkömmlichen Seitenscroll-Jump'n Runs hingegen hält man das Pad am linken und rechten Griff fest, wo das Steuerkreuz und die Buttons sitzen. Am mittleren Griff befindet sich zudem auf der Rückseite ein Z-Trigger, der wie ein Pistolenauslöser bedient wird. In Verbindung mit dem Analog-Joystick lassen sich Flugsimulationen oder Shoot'em Ups wie z.B. *Star Fox 64* bequem steuern. Ebenfalls auf der Unterseite sitzt der Schacht für die austauschbaren Memory-Cards. Diese dienen zum Abspeichern von Spielständen oder Optionseinstellungen (nicht zu verwechseln mit den RAM-Erweiterungskarten!). In der Praxis konnte man feststellen, daß das ergonomisch

Die vier gelben C-Buttons (links) und der neuartige Analog-Joystick (unten) für die stufenlose Steuerung von 3D-Spielen



Auf der Rückseite des Joypads befindet sich der neue Z-Trigger





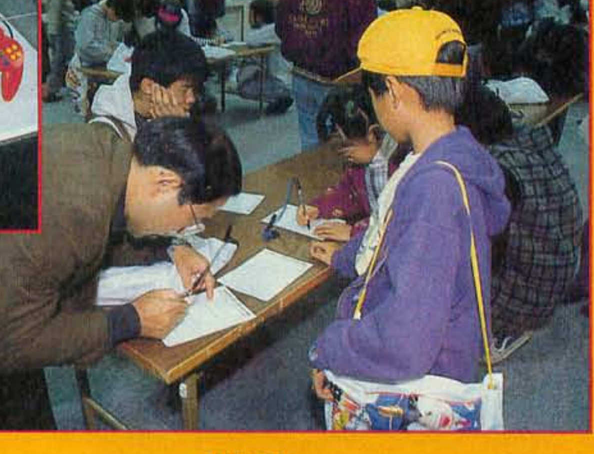
Die Speicherkarte birgt einen Flash-RAM und benötigt daher keine Batterie. Wie groß der Speicherplatz sein wird, steht noch nicht fest.



Der Analog-Joystick wird in der Praxis in etwa so bedient



In einer Umfrage konnte man u.a. die Lieblingsfarbe für das Joypad angeben. Wer den Fragebogen ausgefüllt hat, nimmt später automatisch an der Verlosung von Nintendo 64-Geräten teil.



geformte Pad trotz der enormen Größe ziemlich gut in der Hand liegt. Die wesentlichen Bedienungselemente lassen sich in allen Haltepositionen bequem erreichen. Die L/R-Knöpfe können hingegen nur in der Links-Rechts-Stellung (Steuerkreuz + ABC-Buttons) bedient werden. In separat aufgestellten Vitrinen wurden auch Farbversionen (schwarz, rot, grün, gelb, blau und hellblau) des standardmäßig grauen Joypads ausgestellt. Bedenkt man, daß das erste *N 64*-Spiel ein *Mario* ist, sieht man auch hieran deutlich, daß das *Nintendo 64* als "Konsole für die ganze Familie" gedacht ist. "Obwohl das *Nintendo 64* ein ultimatives High-Tech-Gerät ist, darf es keinesfalls als eine reine Freak-Konsole verstanden werden. Andernfalls werden wir genauso enden wie Sony oder Sega, die bisher außerstande waren, wirklich innovative Spielideen zu liefern. So konnten sie (in Japan) im ersten Jahr jeweils nur 1 Mio. Geräte absetzen und leiden deshalb nun unter einem drastischen Preisverfall (Preise für Playstation und Saturn: derzeit um die 26000 Yen = ca. 367 DM)," so kommentiert der Pressesprecher von Nintendo. "Wir hingegen werden weiterhin auf die spielerische Qualität der Spiele setzen, die dank der neuartigen Steuerung viel Innovatives zu bieten haben werden."

DER ZOOP GEHT UM!

Leuchtende Augen, rasender Puls, Kribbeln in den Fingern – dieses Fieber hat einen Namen: Zoop! Geniales Action-Puzzle, das jeden bezwingt. Einfache Regeln sind die Einstiegsdroge – schnell wird das Spiel zur Manie. Aufspringen, sonst ist der Zoop abgefahren!

Puzzle-Game



„Könnte zur neuen Spieldroge werden: Zoop."
Highscreen Highlights 9/95

„Selten mehr entspannende Hektik genossen. Zoop liefert die genialste neue Spielidee seit Tetris."
Antje Hink für Micky Maus 48/95, DOS Intl. 12/95

„... hat das Teil wirklich einen ungeheuren Suchtfaktor ... absolut fesselnd.
Vom Nintendo Super Nes über den Mega Drive bis hin zu den Next Generation-Konsolen Saturn und Play Station wird das Zoop-Fieber generalstabsmäßig über das ausgehende 20. Jahrhundert hereinbrechen". PC Games



- 100 % Sucht – 100 % Genuß!
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad.
- 10 Levels mit genialen Hintergrundgrafiken.
- Game Link bei der Game-Boy-Version.

Zoop for proof!

Die Demoversion zum down loaden in CompuServe-Spiele-Foren, z. B. Chip Forum, DMV Forum, Dt. Computer Forum, Pearl Agency Forum, in der PC Games Mailbox, Internet: http://www.demon.co.uk/ noonien/ zoop.html und http://www.zoop.com

Zu haben auf MAC Floppy, PC Floppy, SNES, Mega Drive, Game Boy, PC CD-ROM, ab 1996 auch auf Sony Play Station und Sega Saturn!

DISTRIBUTED BY







Super Mario 64



In der Eiswelt dürft Ihr ein Pinguinbaby mitnehmen

Auf der Messe wurden 13 Spiele für das *Nintendo 64* vorgestellt. Davon konnte man zwei spielen, der Rest wurde auf einem sechsminütigen Video zusammengeschnitten vorgeführt. Von den zwei spielbaren Titeln stand *Super Mario 64* zweifellos im Mittelpunkt des Messetrubels, zumal man im 64 MBit fassenden Modul eine 50%-Version des Spieles schlummerte (*Kirby Bowl 64* ca. 30% fertig). Zu Beginn des Spieles findet Ihr Euch im Vorgarten eines Schlosses wieder. Mit dem Analog-Joypad steuert Ihr den polygonen Mario auf dieses Schloß zu, wobei im gesamten Spielverlauf die Kameraposition mittels der vier gelben C-Buttons beliebig verändert werden kann (leider gibt es keine Option für ein automatisches Umschalten der Perspektive). Ihr könnt den Mario sogar zum Laufen bzw. Anschleichen bewegen, indem Ihr den Stick nach vorne bzw.

Unten: Beim Boßkampf müßt Ihr Bowser am Schwanz packen und ihn herumwirbeln. Dazu benützt Ihr den Analog-Joystick, den Ihr im Kreis herumdrehen müßt.





















In der Unterwasserwelt tretet Ihr gegen Haifische und U-Boote an. Nach einer gewissen Zeit müßt Ihr auftauchen und nach Luft schnappen.



hinten schiebt. Die Steuerung ist somit ein wenig gewöhnungsbedürftig. Springen, Greifen und das Ausführen von Special-Moves werden jedoch wie gewohnt per A/B-Buttons gesteuert. Im Inneren der Burg angelangt, sucht Ihr eine der fünf numerierten Türen auf und begebt Euch in die jeweiligen Welten. Neben einer Eis-, Wasser-, Lava- und Berg-Stage konnte man auch den Endgegner Bowser herausfordern.

Oben: Die Lava-Welt birgt tückische Fallen. Hier müßt Ihr herumspringen, ohne in die heiße Brühe hineinzufallen.



Man trifft öfters auch auf bekannte Gesichter

In der Endversion sollen insgesamt 30 bis 40 Stages enthalten sein. Da im ganzen Spiel nur selten Texturen verwendet wurden wirkt die Polygon-Grafik rasant und ziemlich detailliert, so daß man Mühe hat, auch auf einem Großbildmonitor irgendwelche (Pixel-) Grobheiten auszumachen. Natürlich entfallen auch jegliche Nachladezeiten. Eine Speicheroption über die externe Memory-Card ist nicht geplant. Spielstände werden somit nach wie vor durch eine Batterie im Inneren des Moduls gespeichert. Laut Nintendo soll *Super Mario 64* 9800 Yen (ca. 138 DM) kosten und zeitgleich mit der Konsole am 21. April '96 erscheinen.



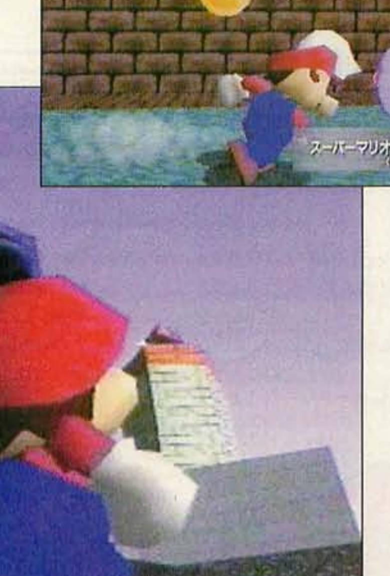
Die fleischfressende Pflanze wirkt aus dieser Perspektive viel bedrohlicher als bei den 16 Bit-Versionen



Aus dieser Perspektive ist die einstürzende Brücke nur schwer zu meistern



Grundsätzlich dürft Ihr Euch völlig frei bewegen





Mit den vier C-Buttons könnt Ihr eine beliebige Perspektive auswählen



Steinerne Blöcke schießen von der Seite heraus

Legend of Zelda 64

Eine Umsetzung des bekannten Action Adventures von Nintendo. Auf der Messe wurden keine Bilder vom Spiel selbst gezeigt (Miyamoto: "Wir haben noch gar nicht damit angefangen"). Die Demosequenz sollte aufzeigen, was grafisch alles möglich sein wird. Die Kampfsequenz zwischen Link und dem silbernen Ritter erinnerte stark an Beat'em Ups wie z.B. *Toshinden.* Fest steht, daß dieses Spiel vom geplanten Magnetical Disc Laufwerk unterstützt wird. Dadurch lassen sich Unmengen von Daten speichern. Auch Charaktere, Städte oder Dungeons können vom Spieler selbst kreiert werden. Wird auf der nächsten Shoshinkai-Messe vorgestellt.





Rüstung auf Hochglanz poliert: Beeindruckende Spiegeleffekte.

Die Kampfsequenz wird im richtigen Spiel anders aussehen



Diese Demosequenz erinnert an Toshinden (PSX)



Starbesetzung: Link wird natürlich wieder die Hauptrolle spielen.



Das beliebte Rennspiel von Nintendo dürfte mit der Analog-Steuerung ein ganz neues Spielgefühl vermitteln. Zudem wurde der Mehrspielermodus erweitert auf vier Spieler, wobei der Bildschirm einfach viergeteilt wird. Gegenüber der 16 Bit-Version wurden auch die Strecken völlig neu gestaltet. Abgesehen davon, daß die gesamte Grafik auf Polygonen basiert, sind die Kurse auch nicht mehr flach, sondern bieten auch Hindernisse wie Hügel oder Sprungschanzen.



Die gesamte Grafik (inkl. Charaktere) besteht aus Polygonen

Super Mario Kart R





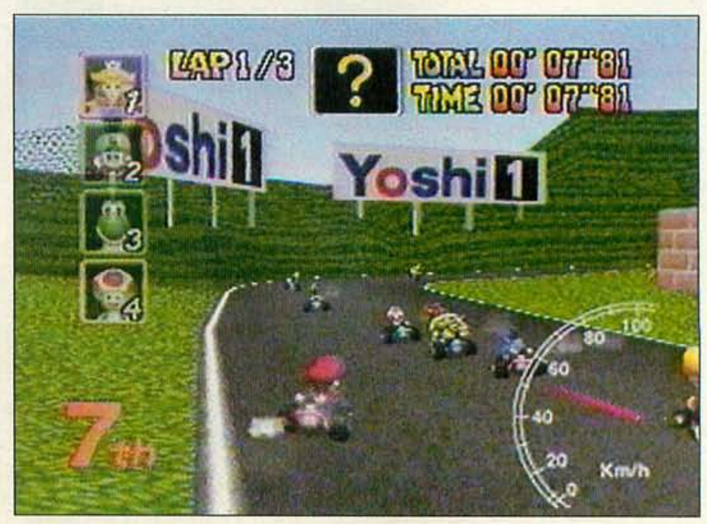
Leider konnte man auf der Messe Super Mario Kart R nicht probespielen



Im 4P-Modus wird der Bildschirm in vier Teile gesplittet. Die Grafikauflösung bleibt dabei nach wie vor hoch. Man beachte die Nebeleffekte im Hintergrund.







Kirby Bowl 64



Der kindliche Hintergrund erinnert an Yoshi's Island (SNES)

Das zweite Spiel, das man "anfassen" konnte, ist der Nachfolger des Action-Knobelspiels *Kirby's Dream Course* von Nintendo. Diesmal jedoch betrachtet Ihr das Ganze aus der 3D-Perspektive, wobei Ihr Kirby wie bei einem Rennspiel per Analog-Joystick durch die Stages steuern müßt. Lediglich im 4P-Modus blickt Ihr aus der gewohnten isometrischen Perspektive auf das Geschehen.





Statt der isometrischen habt Ihr diesmal eine 3D-Perspektive

Die Steuerung erfolgt über den analogen Joystick in der Mitte des Pads.



Auf der Strecke befinden sich zahlreiche Hindernisse



Je nach Bodenbeschaffenheit schwenkt die Kamera mit

Waverace 64



Eine 3D-Rennsimulation von Nintendo. Es wurde mehr Wert auf ein rasantes Spielgefühl gelegt, als auf realistische Fahreigenschaften. Mit einem Powerboot düst Ihr auf einem Fluß, wobei das Boot auf geraden Strecken zu einem stromlinienförmigen Geschoß transformiert werden kann.

Laut Miyamoto soll dieses Spiel ein "fliegendes Spiel-Feeling" vermitteln







Euer Power-Boot kann in Kurven auseinandergeklappt werden

Star Fox 64

Ein 3D-Shoot'em Up von Nintendo, diesmal jedoch ohne FX-Chip (na, klar). Die Steuerung erfolgt durch das Analog-Joystick in Verbindung mit dem neuen Z-Trigger (Pistolengriff). Zur Zeit steht nicht fest, ob vorher noch *Star Fox 2* auf dem Super Nintendo erscheinen soll. Falls nicht, werden neue Features wie der 2P-Modus zuerst auf der *N 64*-Version realisiert.





Die Kockpit-Ansicht vermittelt ein ziemlich rasantes Fluggefühl



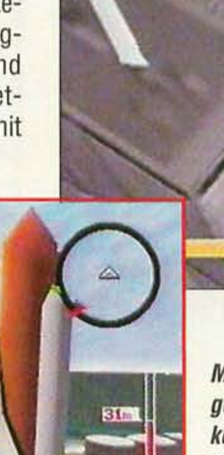
Die Gegner haben ebenfalls eine grafische Verschönerungskur erhalten



Abgesehen vom 2P-Modus unterscheidet sich Star Fox 64 vom Spielprinzip kaum von der 16 Bit-Vorlage

Pilotwings 64

Eine 3D-Flugsimulation von Paradigm Simulation. Abgesehen von der Grafik unterscheidet sich dieses Spiel kaum von der Super Nintendo-Version. Ihr wählt eine der sechs Charaktere und jettet mit Eurem Fluggerät los. Auch diesmal sind spezielle Missionen wie Rettungsaktionen aus der Luft mit eingeplant.





Der Rocket-Man ist auch diesmal mit von der Partie

Mit den vier gelben C-Buttons könnt Ihr die Perspektive bzw. Eure Blickrichtung verändern



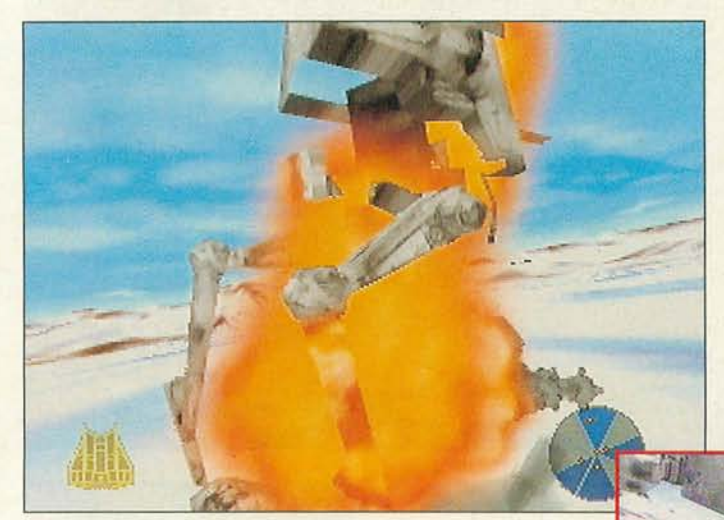


Durch die analoge Steuerung kann man sich in Pilotwings 64 ziemlich frei in der Luft bewegen. Sehr geniales Fluggefühl!

Star Wars
Shadow of the Empire

Ein 3D-Shoot'em Up von Lucasarts, basierend auf den Kinofilm. Der Analog-Joystick ermöglicht einen völlig freien Flug durch eine futuristische Polygon-Welt. Die Steuerung erfolgt ähnlich wie bei *Star Fox 64* über den Pistolengriff (Analog-Stick & Z-Trigger) in der Mitte des Pads. Die Grafik wirkt ziemlich rasant, Original-Filmsequenzen werden jedoch nicht enthalten sein.







Die Cockpit-Perspektive vermittelt ein nahezu perfektes Star Wars-Feeling





Dieser Chicken-Walker hat das Zeitliche gesegnet

Die Anflugsequenz wirkt auch aus der Außenansicht recht beeindruckend

Weitere Spiele

Von Rare wurden zwei Spiele vorgestellt: *Goldeneye 007*, ein 3D-Shoot'em Up mit James Bond und *Blastdozer*, eine Art "Anti-Sim City". Hierbei sitzt Ihr in einem Bulldozer und zerstört jedes Gebäude, das Euch im Weg steht. DMA Design zeigte ein Demo von *Body Harvest.* In diesem Spiel steigt Ihr in eine der ca. 80 Kampffahrzeuge und erklärt den Aliens den Krieg. Nintendo wartete noch mit zwei weiteren Spielen auf. Buggie-Boogie, einem *Assault Rigs*-Verschnitt und *Creator*, eine Art Sim Earth wo Ihr der Evolution ein wenig unter die Arme greift.



In Buggie-Boogie von Nintendo sitzt Ihr in einem Strandrenner und ballert Euch den Weg frei



In Blastdozer von Rare könnt Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen



Creature von Nintendo



Body Harvest ist ein Ballerspiel, in dem Ihr gegen Aliens kämpft

Goldeneye 007 von Rare



20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!





Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Auf des Messes Schneide

Die Shoshinkai-Messe hat die größte Schwachstelle von Nintendo aufgezeigt: Ohne vernünftige Terminplanung verliert die Spieleindustrie schnell das Vertrauen in das Nintendo 64.



Big Boss: Nintendo-Firmenchef Yamauchi warf in seiner zweistündigen Ansprache mehr Fragen auf, als er beantwortete.

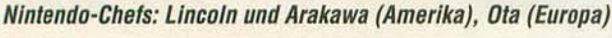
Was wurde nicht im Vorfeld der Messe gemunkelt und spekuliert! Noch nie wurde so viel Wirbel um eine Konsole gemacht, von der bis vor kurzem nicht einmal ein geplanter Erscheinungstermin preisgegeben war. Zwar hieß es seitens Nintendo, daß die ersten *Nintendo 64* (*Ultra 64*) bereits Anfang Dezember ausgeliefert werden sollten, doch niemand, nicht einmal die Presseabteilung von Nintendo selbst schenkte dieser offiziellen Pressemeldung Glauben. Und nun ist sie Realität, die Wunderkonsole, von der es hieß, sie stelle einen Quantensprung auf dem Videospielesektor dar. Man konnte sie anfassen, ja sogar riechen, doch schlauer als zuvor war man irgendwie trotzdem nicht. Die technischen Daten klingen eher bescheiden, und von den Spielen hat man außer halbfertigen Versionen von *Super Mario 64* und *Kirby Bowl 64* nicht viel sehen können. Einzig das "Dreizack"-Joypad konnte zumindest bei einigen nintendotreuen Spieleprogrammierern Lob ernten. Doch irgend etwas Dumpfes lag in der Luft, hoch über Tokio. Als dann Lucasarts eine im Handgepäck mitgebrachte spielbare Version des *Star Wars Epos´ "Shadow of* vorführen wollte aber nicht durfte, machten sich erste Anzeichen von Mißmut breit. "Die Version hatte einen Bug. Sowas konnten wir den Besuchern einfach nicht zumuten" hieß es anschließend aus der Nintendo-Ecke. So erging es auch den anderen "Dream Team"-Kollegen, die ihre Werke in einem sechsminütigen Video zusammengeschnipselt wiederfanden. Die zweistündige Ansprache von Nintendo-Chef Yamauchi fegte sodann jeglichen Zweifel aus der Welt: "Das *Nintendo 64* wurde entwickelt, um den Videospielmarkt zu erhalten" – nicht schaffen, ausbauen, nein erhalten! Auf gut Deutsch: Nintendo schwitzt aus allen Nähten, wie der Rest der Konsolenwelt auch. Angesichts des unerwarteten Erfolges der 32 Bit-Konkurrenz und dem Flop des Virtual Boy ist Nintendo schon lange in Zugzwang. Der Verkaufstermin im Dezember ist geplatzt, und noch immer werkelt man am ersten (und bis jetzt einzigen Hit-trächtigen) *N64*-Titel herum. Bedenkt man, daß gerade zwei Spiele vorzeigbar (zu je 30-50% fertig!) waren, kann man sich nur schwer vorstellen, daß das Gerät mit einem fertigen Spiel im April '96 in den Tokioter Schaufenstern stehen soll. Wird der Termin abermals verschoben? Yamauchis Antwort darauf: "Auf wirklich gute Produkte warten unsere Kunden gerne länger." Am Ende bleibt der Eindruck, daß Nintendo nicht eingestehen kann, daß die Terminplanung in ein Desaster ausartet und die Shoshinkai-Messe ein Festival der Hinhalte-Sprüche und Ausreden war – leider.











Nintendo-Chefs: Lincoln und Arakawa (Amerika), Ota (Europa)



Lange Gesichter bei den internationalen Gästen. Oben: David Perry und Neil West (Next Generation) Rechts: Die Rare-Truppe

WIR PACKEN AUS!



Grundgerät incl. Control Pad		559,95

Spiele

Spiel		Preis
Alien Trilogy *		89,95
Air Combat		89,95
Assault Rigs *		**89,95**
Battle Arena Toshinden		89,95
Cybersled		89,95
Destruction Derby		99,95
Discworld		89,95
Extreme Games		89,95
FIFA Soccer 96 *		**89,95**
Goal Storm *		89,95
Hebereke (Tetris-Variante) *		89,95
Hi Octane *		89,95
International Championship Soccer *		99,95
John Madden Football 96 *		89,95
Jumping Flash		89,95
Kileak the Blood		89,95
Krazy Ivan *		89,95
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS	69,95
Lone Soldier		89,95
NBA Jam Tournament Edition		89,95
NHL Hockey 96 *		89,95
Novastorm	AKTIONSPREIS	69,95
Panzer General *		89,95
Parodius Deluxe *		**89,95**
PGA Tour Golf 96 *		89,95
Philosoma *		89,95
Rapid Reload		89,95
Rayman		89,95
Revolution X *		79,95
Ridge Racer		99,95
Shell Shock *		79,95
Shock Wave *		89,95
Starblade Alpha *		89,95
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS	69,95
Street Racer *		89,95
Striker 96		89,95
Tekken		99,95
Theme Park		**89,95**
Thunderhawk 2 *		79,95
Twisted Metal *		89,95
View Point *		89,95
Warhawk		89,95
Wing Commander 3 *		99,95
WipEout		99,95
Worms *		99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game		**89,95**
X-COM: Enemy Unknown (dt.)		79,95

Zubehör

Zubehör	Preis
Control Pad	59,95
Euro-Scart-Kabel	69,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,95



Grundgerät incl. Control Pad		649,00

Spiele

Spiel		Preis
Aftermath *		89,95
Aliens *		89,95
Alien Trilogy *		89,95
Bug		109,95
Casper *		89,95
Clockwork Knight	**SONDERPOSTEN**	**49,95**
Clockwork Knight 2 *		109,95
Cyberia *		89,95
Cyber Speedway *		99,95
Daytona USA		109,95
Descent *		89,95
Digital Pinball		109,95
FIFA Soccer 96 *		89,95
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *		79,95
Hi Octane *		89,95
Magic Carpet *		109,95
Myst		109,95
Mystery Mansion *		**129,95**
NBA Jam Tournament Edition		89,95
NFL Qurterback Club '96 *		79,95
NHL Allstar Hockey *		109,95
NHL Hockey 96 *		109,95
Panzer Dragoon		109,95
Parodius Deluxe *		89,95
Pebble Beach Golf		99,95
Photo CD-Betriebssystem *		59,95
Primal Rage *		89,95
Raven Project *		**89,95**
Rayman		89,95
Real Yumene (dt.) *		129,95
Revolution X *		79,95
Robotica *		99,95
ShonibiX *		109,95
Sim City 2000 *		109,95
Street Fighter: The Movie		89,95
Street Racer *		89,95
Theme Park		**89,95**
Victory Goal		109,95
Virtua Fighter	SONDERPOSTEN	49,95
Virtua Fighter Remix		69,95
Virtual Hydlide		109,95
Virtual Snooker *		89,95
Virtua Racing *		89,95
VR Baseball *		89,95
Waterworld *		89,95
World Series Baseball *		109,95
X-Men: Children of the Atom *		79,95

Zubehör

Zubehör	Preis
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte *	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Virtua Stick	89,95

SuperNES Sonderaktion

Spiel	Preis
Dirt Trax	99,95
F1 World Cup Edition	49,95
Full Throttle	39,95
Ghoul Patrol	39,95
Justice League	49,95
Kick Off 3 Europ. Chall.	39,95
Mask	119,95
Star Trek–Starfleet Acad.	49,95
Stargate	39,95
Urban Strike	109,95
Warlock	49,95
WWF Wrestlem. Arcade	99,95



MegaDrive Sonderaktion

Spiel	Preis
Clay Fighter	39,95
Justice League	49,95
Madden NFL 95	49,95
Micro Machines 96	109,95
Rise of the Robots	19,95
Shaq Fu	49,95
Stargate	49,95
Warlock	39,95
Wolverine	39,95

Wo Sie uns finden:

Nun endlich auch in Hamburg!



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

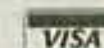
Telefonische Bestellannahme:

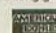
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.






Miyamoto

Mister Mario 64

Wenn bei Nintendo etwas Großes im Gange ist, darf er nicht fehlen: Shigeru Miyamoto. Wir haben uns mit dem Schöpfer von *Super Mario 64* unterhalten.

VG: Herr Miyamoto, das *Nintendo 64* stellt für die Spielehersteller sicherlich eine neue Herausforderung dar. Wie wirkt sich das auf Ihre Arbeitsweise aus?

Miyamoto: Wie Sie bereits an *Super Mario 64* sehen konnten, haben wir *Mario* aus der zweiten in die dritte Dimension verlagert. Das bedeutet, daß allein schon die Spielplanung nun um ein vielfaches komplizierter geworden ist. Bei der Perspektivenführung, Steuerung, Kollisionsabfrage und vor allem bezüglich des Bewegungsfreiraumes in einer dreidimensionalen Welt haben sich zu Beginn Unmengen von Probleme ergeben. Auch die Polygongrafik wirkt für uns und natürlich auch für den Spieler ungewohnt. Deshalb haben wir bei der Konzeptierung von *Super Mario 64* den *Mario* als eine Art Puppe entworfen. Die analoge Steuerung soll dieses Gefühl zudem unterstreichen.



VG: Warum kommt als aller erstes Nintendo 64-Spiel ein Mario?

Miyamoto: Wir haben auch lange überlegt, was wir als aller erstes herausbringen. Der Hauptgrund war jedoch, daß *Mario* ein Spiel mit hohem internationalen Bekanntheitsgrad ist. So können viele Menschen einen direkten Vergleich mit früheren *Mario*-Spielen anstellen, um zu sehen was diesmal anders ist. Ein anderes Argument war, daß wir vom typischen *Mario*-Klischee abkommen wollten um neue Möglichkeiten des "Spielens" aufzuzeigen. Und dabei stoßen wir immer wieder auf neue Ideen. Der offizielle Verkaufstermin ist zwar auf den 21. April (zeitgleich zum *Nintendo 64*) fixiert, doch ich persönlich würde mir gerne bis August Zeit nehmen.

VG: An wievielen Nintendo 64-Spielen arbeiten Sie eigentlich zur Zeit?

Miyamoto: Ich bin verantwortlich für die Produktion bzw. Umsetzung von insgesamt 15 *N64*-Spieletitel, u.a. von *Super Mario 64, Kirby Bowl 64, Pilotwings 64, Blastdozer, Star Wars - Shadow of the Empire, Goldeneye 007* und *Body Harvest*. Auch bei *Legend of Zelda 64* wirke ich maßgeblich mit.

VG: Es wurde angekündigt, daß Legend of Zelda 64 die wiederbeschreibbare Magnetical Disc unterstützen soll.

Miyamoto: Ja, das ist richtig. Besonders bei Rollenspielen und Action Adventures bietet sich diese Option an, weil bei solchen Spielen große Mengen an Daten gespeichert werden müssen. Beispielsweise dürften bei *Legend of Zelda 64* auf der 20 MByte großen Diskette bis zu 100 Spielstände gespeichert oder hunderte von Parametern gesichert werden können. Zur Zeit erwägen wir eine Option, die es dem Spieler erlaubt, Charaktere, Städte oder Dungeons selbst zu kreieren. Näheres werden wir auf der nächsten Shoshinkai sagen können.

VG: Nintendo bezeichnet das Nintendo 64 als eine "Ultimative Konsole", die keine Wünsche mehr offen lassen soll. Wie sieht in Ihren Augen das dazugehörige "Ultimative Spiel" aus?

Miyamoto: Es stimmt, daß sich mit dem *Nintendo 64* völlig neue Möglichkeiten ergeben. Das bedeutet jedoch zugleich, daß enorme Anforderungen an die Programmierer gestellt werden. Niemand kann sich mehr herausreden, daß ein Spiel aufgrund der technischen Gegebenheiten nicht so zu realisieren ist wie es geplant war. Mein Traum ist es, ein Spiel zu produzieren, worin man ein komplett anderes Leben ausleben kann. Dies bedeutet nicht unbedingt, daß man den Schwerpunkt auf realistische Grafik oder Sound legen muß. Ich persönlich mag solche Spiele nicht. Mir schwebt eher ein Spiel vor, wo das Spielerische im Vordergrund steht. Meinetwegen kann dieses "Spiel" auch ein Mittel dazu sein, eine virtuelle Welt zu erleben, die wir in unserem Alltag sonst nie zu Gesicht bekommen. Das beste Beispiel dafür ist z.B. *Mario Paint* (Nintendo/SNES) oder *RPG Tsukool* (ein Rollenspielbausatz von ASCII fürs SNES), wo sich der Spieler in die Rolle eines Schöpfers hineinversetzen kann.

VG: Bedeutet dies, daß realitätsbezogene Spiele wie z.B. interaktive Filme nicht auf dem Nintendo 64 kommen werden?



Miyamoto: Prinzipiell finde ich es gut, daß verschiedene Genres existieren. Programmierer sind auch nur Menschen und haben deshalb Vorlieben und Schwächen. Wenn sich ein Entwickler dazu entschließt, einen interaktiven Film zu machen, sollte er alle Kraft dazu verwenden, sich an die Grenzen des Möglichen heranzuwagen, und sich nicht mit "halben Sachen" zu begnügen. Da wir jedoch zur Zeit kein Medium dafür (CD-ROM-Laufwerk) planen, gibt es für solche Spiele sicherlich geeignetere Konsolen als das *Nintendo 64*. *tet/N.Matsumoto*

DAS ULTIMATIVE RENNEN

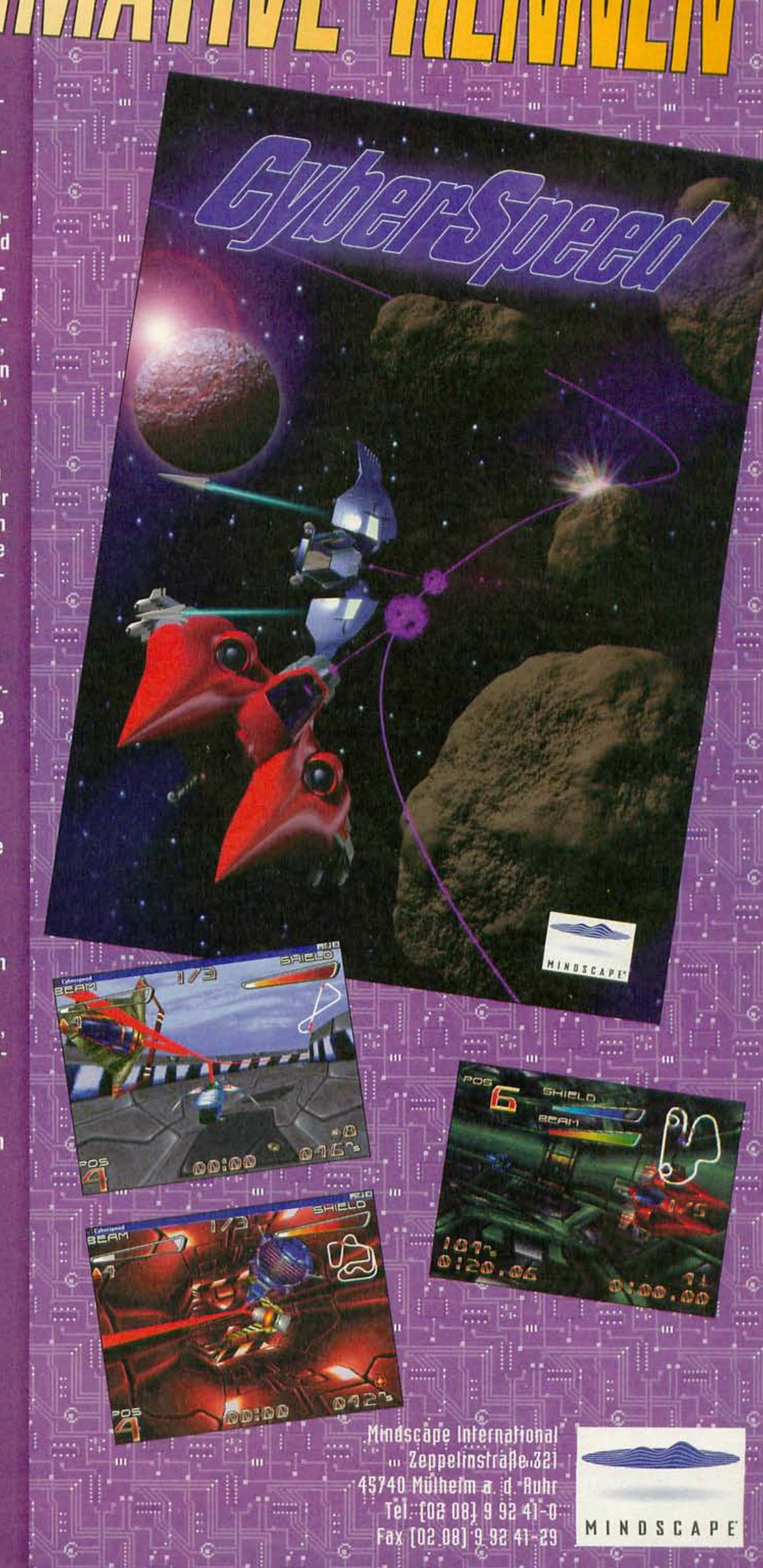
CYBERSPEED ist der Rennsport der Zukunft – ein Hochgeschwindigkeits- und High-Tech-Rennspiel, das die Formel Eins wie eine Sonntagsspazierfahrt erscheinen läßt.

CYBERSPEED kombiniert Elemente aus nervenaufreibendem Motorsport, Science Fiction und Shoot-em-up zu einem extrem schnellen, fantastisch visualisierten Rennspiel futuristischer Fahrzeuge. Jedes Schiff wird durch einen Leitstrahl auf dem Kurs gehalten. Alles ist erlaubt, wenn Sie in diesem todesverachtenden Rennen der Zukunft Ihre Konkurrenten ausmanövrieren, beschießen und überholen. Sie können über elf futuristische Rennstrecken in Überschallgeschwindigkeit jagen. Wählen Sie zwischen acht verschiedenen Fahrzeugen, jedes von einer anderen Nation, mit seinem Fahrer und seinen technischen Besonderheiten. Die komplizierte Streckenführung der Kurse auf fünf Welten verspricht unendlich viele Routen-Varianten.

Aufregende Leistungsmerkmale:

- Blitzschnelles, höllisch gutes Mehrspieler-Abenteuer, das die vorhandene Technologie voll ausreizt.
- 3D-Texturemapped-Polygon-Grafik mit 30 Frames pro Sekunde animiert.
- Techno- und Metal-Musikbegleitung sowie fetzige Audioeffekte auf der CD, die Ihre Sinne überladen werden.
- Schauen Sie sich nach jedem Rennen die Wiederholungen der spektakulärsten Szenen und haarsträubendsten Situationen an.
- Greifen Sie auf mächtige Ressourcen zurück, um Ihr Fahrzeug mit Waffensystemen, Turbo-Boostern und weiterer geschwindigkeitssteigernder Technologie aufzurüsten.
- Sie haben die Auswahl unter verschiedenen Innen- und Außenansichten während des Rennens.
- Intelligent programmierte Gegner treten gegen Sie an.
- Eine Menge versteckter Extras warten auf Sie: geheime Schiffe, Aufrüstungen und vieles mehr.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows und Sony Playstation



SECRET OF MANA 2

Einige mögen's gelassen hinnehmen, andere wiederum können es überhaupt nicht verstehen. Nach offiziellen Angaben von Square soll der Nachfolger des weltweiten Super-Hits *Secret of Mana* nur als Japano-Version erhältlich sein. Eine Umsetzung ins Englische bzw. Deutsche wird es allen Anschein nach nicht geben. "Für den US/Euro-Markt haben wir ja deswegen eigens *Secret of Evermore* auf den Markt gebracht" hieß es aus der PR-Abteilung des renommierten Rollenspiel-Erzeugers. Na gut, wollen wir doch einmal sehen, was uns im Abendland so alles entgeht. *Secret of Mana 2* (jap. Original: *Seiken Densetsu 3*) baut im Grunde auf dem altbewährten Action-Adventure-Spielprinzip des ersten Teils auf. Ihr steuert eine dreiköpfige Truppe durch die isometrische Landschaft. Während der Reise löst Ihr Rätsel, erledigt Aufträge oder verkloppt Monster, die sich Euch in den Weg stellen. Den deutlichsten Unterschied gegenüber seinem Vorgänger werdet Ihr bereits zu Beginn des Spieles feststellen können. Aus sechs unterschiedlichen Charakteren dürft Ihr Euch Eure Lieblinge herauspicken. Natürlich



Auch der größte Spiele-Hit wird irgendwann einmal alt. Und so schickt Square nun endlich den heißersehnten Nachfolger von Secret of Mana ins Rennen.

hat jeder einzelne seine Besonderheit. Durant ist ein klassischer Schwertfechter, der meisterhaft mit Klingen jeder Art umzugehen versteht. Kevin hingegen benötigt überhaupt keine Waffen. Er ist ein Martial Arts-Kämpfer. Hawk Eye, der Meisterdieb, kann sich durch seine Flinkheit aus manch auswegloser Situation hinausschleichen. Die Magierin Angela wütet mit vernichtenden Zaubersprüchen. Das kleine Elfenmädchen Charlotte besitzt ebenfalls magische Kräfte. Als letzte im Bunde steht Euch die Amazone Leace zur Verfügung. Sie besticht durch ihre Kampfkünste mit dem Dreizack. Und je nach dem, welche Kämpferinnen und Kämpfer Ihr aussucht, verläuft die Story anders. Das bei Square-Spielen mittlerweile zu einem Standard avancierte Multi-Story-System sorgt somit auch hier für reichlich Abwechslung, zumal die einzelnen Charaktere immer wieder zu höheren Kämpferklassen befördert werden können. Auch die Palette an Waffen, Items und Zaubersprüchen (natürlich auch versteckte) ist riesig, so daß nicht nur Jäger sondern auch Sammler ihre Freude am Spiel haben werden. Was bei *Secret of Mana 2* sicherlich nicht fehlen darf, sind die Transportmittel, die Euch die abenteuerliche Reise ein wenig erleichtern sollen. Neben dem fliegenden Drachen Flamy stehen Euch der Kanonier Bon Voyage und Booska Boo, die Riesenschildkröte zu Diensten. Wie Ihr sehen könnt, hat sich im Grundprinzip nichts verändert, so daß *Secret of Mana*-Kenner keine nennenswerten Schwierigkeiten haben dürften – abgesehen natürlich vom japanischen Text. Vielleicht sollte man einmal eine Unterschriftenaktion starten, daß dieses Werk auch in unseren Breitengraden eine Umsetzung erfährt. *tet*



An manchen Stellen könnt Ihr in die Luft gehen

Oben: Von nun an beginnt ein Abenteuer auf Leben undTod Links: Die Farben wirken viel dezenter als im ersten Teil

Die Heimatstadt unseres Helden Durant

SYNDICATE
THE CORPORATE WARS

Das Wort "Firmenpolitik" bekommt in einer nicht so fernen Zukunft eine ganz andere Bedeutung. Vorbei sind die Zeiten, als noch mehr oder weniger moralische Beweggründe die Weltpolitik bestimmten. Riesige Konzerne spielen nun mehr die Hauptrolle in Wirtschaft und Politik. So wird über Handelsdefizite nicht mehr am Verhandlungstisch, sondern auf dem Schlachtfeld diskutiert. Das Recht des Stärkeren - so lautet die eiserne Regel. In Ur-*Syndicate* war es somit Eure Aufgabe, alle 50 Regionen dieser Welt durch Waffengewalt und Gedankenkontrolle zu vereinen. 100 Jahre später bricht jedoch diese erzwungene Ordnung zusammen. Die elektronischen Chips, die durch Implantation in das menschliche Hirn die totale Kontrolle der Massen erst ermöglichten, zeigen erste Verschleißerscheinungen. Weltweit entstehen Widerstands- und Freiheitsbewegungen und rütteln an den Machtsäulen Eures Konzerns. Auch eine mysteriöse religiöse Vereinigung stellt sich Euch zum Kampf. In *Syndicate Wars* dürft Ihr wählen, auf welcher Seite Ihr kämpfen wollt. Wahlweise als Konzernchef, als Anführer der Freiheitssekte oder als Leader einer wilden Biker-Truppe begebt Ihr Euch aufs Schlachtfeld. Das Spielsystem erinnert jedoch stark an den Vorgänger. Aus der isometrischen Perspektive steuert Ihr Eure Truppe durch die insgesamt 30 Szenarien (Städte). Die Grafik wirkt dabei detaillierter und dunkler. Auch könnt Ihr die isometrische Map beliebig um 360 Grad drehen, was für Übersicht in allen erdenklichen Situationen sorgt. Auch könnt Ihr nach Lust und Laune alles zu Kleinholz verarbeiten, was sich in den Weg stellt. So dürft Ihr sogar eine ganze Stadt in Schutt und Asche legen, vorausgesetzt Ihr habt genügend Waffen









Eines der Hauptziele der Programmierer war es, die Städte lebendiger zu gestalten. So lassen sich alle Gegenstände, die sich auf dem Bildschirm befinden, zerstören. Auch die Passanten werden durch künstliche Intelligenz vom Computer feinstens bewegt.



und Munition. Aber es wurde nicht nur an der optischen Präsentation gefeilt. Die Missionen müssen jetzt ebenfalls bis ins kleinste Detail geplant werden, da sie um ein vielfaches komplexer aufgebaut sind, als beim Vorgänger. So kann eine Mission beispielsweise aus mehreren Abschnitten bestehen, wo Ihr verschiedene Städte heimsuchen müßt. Geht derweil irgend etwas schief (z.B. ein Gefangener, der Euch entkommt) müßt Ihr improvisieren oder unter Umständen die Missionsziele sogar ändern. Auch die strategische Vorgehensweise unterscheidet sich, je nach dem auf welcher Seite Ihr gerade spielt. Eine Biker-Clique muß eben anders geführt werden als ein Trupp halbandroider Kampfmaschinen. Nichtsdestotrotz steht Euch ein furchteinflößendes Arsenal aus 24 Waffenarten zur Verfügung. Neben den altbekannten Uzis, Mini Guns oder Flamer können diesmal auch Laserwaffen, Napalm-Minen und Drahtfallen (sind wirkungsvoll, wenn man sie über Straßen oder undurchsichtiges Gelände spannt) eingesetzt werden. Zusammen mit der Grafik ergeben diese dann ein spektakuläres Bildschirm-Feuerwerk. Bullfrog plant den europaweiten Release von *Syndicate Wars* für die Playstation im März nächsten Jahres. *tet*

Der "Spinnen-Panzer" im Gittermodell und als fertig gerendertes Bild



Interview mit Mike Diskett

Wenn ein Kultspiel wie Syndicate Nachwuchs bekommt, fragt man sich, was für Leute dahinter stehen. Wir haben mit dem Projektleiter Mike Diskett gesprochen.

VG: Mike, wie hat eigentlich alles angefangen?

Mike: Ich arbeitete vorher an der Umsetzung von *Theme Park* fürs Amiga und Jaguar. Als ich später mit der Amiga-Version von *Syndicate* beauftragt wurde, war ich sehr glücklich, da ich ein großer Fan war. Und mit *Syndicate Wars* wurde ich schließlich über Nacht vom Kovertierungsprogrammierer zum Projektleiter befördert. Die ersten sieben Monate verbrachten ich und Chefdesigner Mike Man damit, Gebäudekomplexe zu entwerfen. Mike Man erarbeitete 3D- und Texture-Grafiken am DPAINT Zeichen-Tool, während ich die Grafik Engine programmierte. So entstand u.a. ein Tool zur Berechnung von Texturen für Außenfassaden von Gebäuden. Zur Zeit zählen wir im Team drei Designer, drei Programmierer, vier Level Designer und einen Script Writer.

VG: Gab es Schwierigkeiten oder Probleme bei Syndicate Wars?

Mike: Spiele zu produzieren beinhaltet eine ständige Suche nach Lösungswegen zu irgendwelchen Problemen. Während einer Produktion müssen wir ein Problem nach dem anderen lösen. Ein wirklich großes Problem stellte der Editor dar. Er wurde entwickelt, um Städte zu generieren. Er war randvoll bespickt mit Features wie Texture Tubes, Spotlichter, animierte Gebäude usw. usw... Und natürlich wollten die Designer immer mehr neue Funktionen eingebaut haben, was programmiertechnisch irgendwann einmal nicht mehr möglich war.

VG: Vieles an Syndicate Wars erinnert an den Film Blade Runner. Sind Sie ein Film-Freak?

Mike: Jeder bei Bullfrog ist ein großer Fan von Blade Runner. Wir wurden sicherlich von diesem Film inspiriert. Mike Man ist aber auch ein Manga-Freak, wo hingegen ich mich eher als Alien und Terminator-Fan bezeichnen möchte.

VG: In Syndicate Wars treten drei unterschiedliche Gruppen aufeinander. Welche ist Ihr Favourit?

Mike: Ich persönlich mag die anarchische Bikerbande, weil sie am coolsten aussieht. Obwohl ihre Waffen nicht die modernsten sind, können sie sehr wirkungsvoll sein.

VG: Was ist dein "Traumspiel"?

Mike: Ich würde gerne mal ein großes Netzwerk-Spiel entwickeln, wo Tausende von Menschen mitwirken können. Es müßte einen Controller geben, der die unterschiedlichsten Reaktionen der Spieler registriert. Und wenn eine Spielcharaktere ins Gras beißt, sollte das Gerät imstande sein elektrische Stromschläge an den betreffenden Spieler zu senden.



Von links: Ian Shaw (Support Programmer), Sean Masterson (Level Designer), Russel Shaw (Sound and Music), Mike Diskett (Lead Programmer), Peter Molyneux (Producer), Mike Man (Lead Artist)





WIZARDRY VII





Diejenigen, die gerne mal länger an einem Spiel knabbern möchten, werden über diese Umsetzung hocherfreut sein.

Im PC-Bereich gehört die Wizardry-Serie nun seit mehr als 15 Jahren zu den beliebtesten Rollenspielen überhaupt. Jetzt können auch Playstation-Japaner die ersten Erfahrungen mit dieser Sucht, genannt *Wizardry VII*, machen. Auf den ersten Blick merkt man doch, daß vieles dem japanischen Geschmack angepaßt wurde. Die Gesichter der Kämpfer, die sich Euch in Form von Icon-Fenstern auf dem Hauptbildschirm präsentieren, erinnern sehr stark an Anime-Figuren, auch die Farben wirken kräftiger und bunter. Ganz ungewöhnlich für Japano-Rollenspieler hingegen ist das komplizierte *Wizardry*-Spielprinzip, wo Ihr jede Einzelheit – vom Level-Up-Menü bis hin zu den vielen Rätseln - bis aufs kleinste Detail planen müßt. Man kann z.B. nicht einfach in einen Brunnen steigen, ohne entsprechende Übung, oder eine beliebige Waffe in die Hand nehmen, ohne eine bestimmte Waffenklasse erreicht zu haben. Jeder Schritt muß sorgfältig überlegt sein, da die Anzahl und Erfahrungslevel der Feinde nicht immer einheitlich sind. Auch in dieser Playstation-Variante (die sich in der Handlung vom Original unterscheidet) werdet Ihr monatelang zu knabbern haben, abgesehen davon, daß man hier nur Japanisch spricht. Eine US/Euro-Version soll nächstes Jahr folgen. *tet*



Abgesehen von der japanophilen Grafik unterscheidet sich das Spielprinzip von Wizardy 7 nicht wesentlich von dem des Originals.

GENSOU SUIKODEN

Konami agiert auf ungewohntem Gefilde. Ihr erstes Playstation-Rollenspiel basiert auf einer alten Sage.







Oben: Die Ansicht im Kampfmodus ändert sich ständig
Links: Im Schutz der Stadt haltet Ihr eine Lagebesprechung ab

Suikoden ist eine alte chinesische Sage aus der Kriegerepoche des 14.Jahrhunderts. Doch wer in *Gensou Suikoden* ein Heldenepos mit Konkubinen und Mandarinen erwartet, wird jäh enttäuscht. Die insgesamt 108 Charaktere (!), die im Verlauf des Spieles zu Euch stoßen tragen ziemlich abendländische Namen wie Cleo oder Mary. Davon dürfen sich maximal sechs Kämpfer Eurer Truppe anschließen. Die Verbleibenden verlassen Euch entweder auf die eine oder andere Art, oder nisten sich ähnlich wie in *Shining Force* im Hauptquartier ein, wo sie unter Umständen nach einer gewissen Zeit Etablissements wie Geschäfte und Hotels errichten. Die Grafik erinnert stark an die von *Final Fantasy*, wobei sich im Kampfmodus verblüffende optische Effekte wie Zoom oder Rotationshintergründe präsentieren. Nur wenige Häuser oder Landschaften haben asiatisches Flair, so daß sich auch ein Europäer auf Anhieb heimisch fühlen dürfte. Es gilt, viele Rätsel und Aufgaben zu lösen, Dutzende von Boßkämpfe zu meistern und die Welt aus den Klauen des unterdrückerischen Imperiums zu befreien. Die Thematik und das Spielprinzip bieten zwar nichts ausgesprochen innovatives, aber für Japano-Rollenspieler dürfte sich die Anschaffung lohnen, vorausgesetzt, man will und kann sich die japanischen Texte antun. Konami erwägt zur Zeit eine Umsetzung ins Deutsche – wann es passieren soll, steht jedoch in den Sternen. *tet*

Für mich muß es schon die große Liebe sein

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr über Liebe, Sexualität und Verhütung wissen willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- ☐ »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft« Broschüre
- ☐ »Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten« Broschüre
- ☐ »Verhüten – null Problemo?« Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die **BZgA, 51101 Köln**

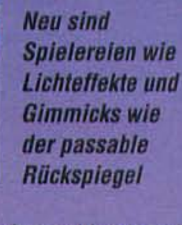
Liebe/28

RIDGE RACER *Revolution*

Mit dem allerersten Playstation-Spiel ist Namco gleich ein großer Wurf gelungen. *Ridge Racer* hatte als Zugpferd einiges für den Marktstart der Playstation beigetragen. Und worauf warten alle, wenn ein gutes Spiel schon länger zu haben ist? Richtig: "Fortsetzung folgt..."

Was hätte man denn an *Ridge Race* besser machen können? Diese Frage haben sich die Entwickler gestellt und die Antworten sogleich in den Nachfolger umgesetzt. Was bei *Ridge Racer* schon gut war, wurde dafür freilich beibehalten. Es gibt zwar wieder nur eine Strecke, mittels Umleitungen werden aber drei unterschiedlich schwere Kurse daraus, wobei das Teilstück, das alle drei Kurse gemeinsam haben ziemlich kurz ist. Im späteren Spielverlauf stehen dann die Kurse wie gewohnt in Gegenrichtung zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad aller Strecken wurde angehoben, damit Ihr nicht wieder so schnell alle Rennen gewinnt. Den schwarzen Super-Boliden hat zwar bis Redaktionsschluß noch niemand erblickt, laut Namco birgt *Ridge Racer Revolution* aber die selben "Überraschungen" wie der erste Teil.

Statt Euch wieder mit "Somebody's right on your tail!" zu erschrecken, haben die Entwickler dem Sequel einen ordentlichen Rückspiegel spendiert. Grafisch haben die Konstrukteure auch nochmal die grobe Feile angelegt und den Streckenrand mit mehr Details wie Palmen, Reklametafeln und sonstigem Schnickschnack kräftig aufpoliert. Die Idee mit dem Galaga-Bonusspiel beim Laden kam ja sehr gut an, und so hat man sich entschieden, dieses Feature ebenfalls beizubehalten (allerdings diesmal mit Galaga '88). Wer hier perfekt spielt, erhält wieder eine Auswahl von zwölf Fahrzeugen, von denen sich jeweils zwei allerdings sehr ähnlich sind. Fahrerisch bleib alles so ziemlich beim alten. Ihr könnt zwischen den zwei gewohnten Perspektiven wählen, in Kurven wird gedriftet, und wer beim Start Vollgas gibt, sieht auch im Sequel kein Land. Die hervorstechendste Neuerung ist allerdings die Link-Option. Wenn ich mir vorstelle, *RRR* zu zweit gegeneinander zu fahren (und Rob abzuledern), läuft mir jetzt schon das Wasser im Munde zusammen. Namcos Analog-Controller "NeGcon" wird auch wieder unterstützt. Seit dem dritten Dezember gibt's Ridge Racer Revolution in Japan zu kaufen, testen werden wir aber erst die PAL-Version, die auf heimischen Playstations ohne Einbußen spielbar ist. *js*



Neu sind Spielereien wie Lichteffekte und Gimmicks wie der passable Rückspiegel

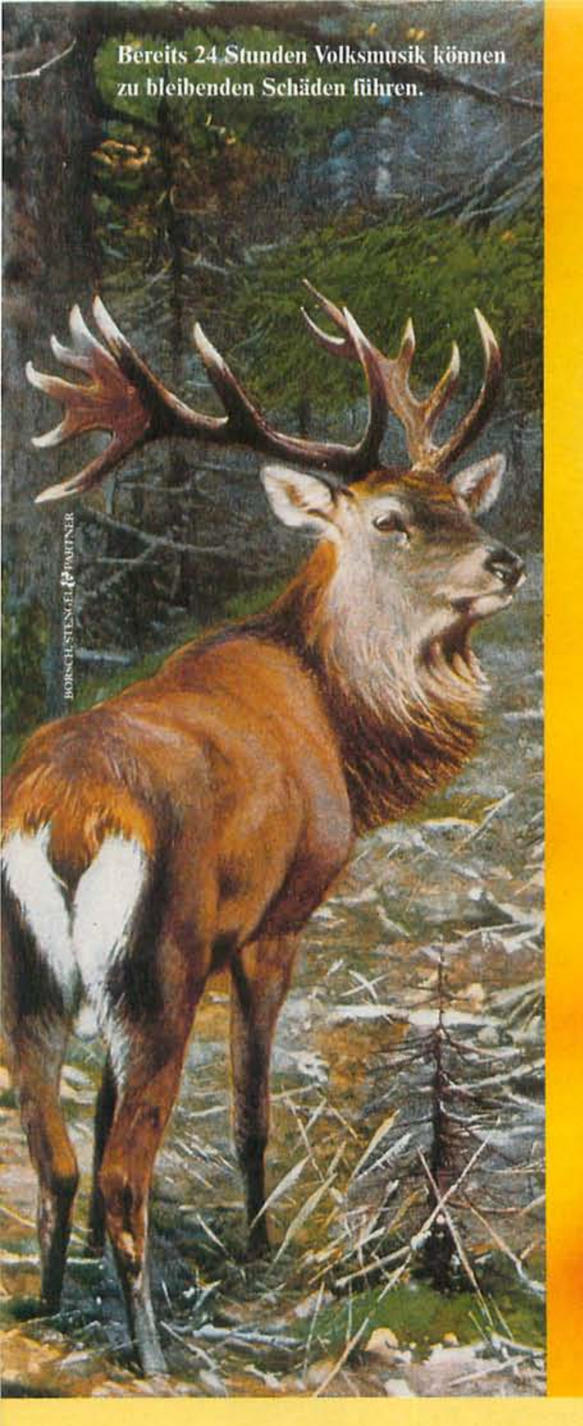


Die Strecken wirken allesamt etwas realistischer. Die Kurse wurden insgesamt schwieriger gestaltet.





Mit Link-Option gibt's dann Duelle vom Feinsten



Worms: Die beste Waffe gegen
Papis Plattensammlung.

Worms.
Null Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gibt's Worms, das granatenscharfe Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte Regenwürmer kämpfen, was das Zeug hält. Auf unendlichen Levels, in den bizarrsten Landschaften, mit den verrücktesten Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!

Demnächst auch für Super-Nintendo







Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

SEGA SATURN



Langsam aber sicher wird's eng im Auswahlscreen. Hier seht Ihr die beiden Newcomer.



Trunkenbold 'Shun' hat einige gepfefferte Tricks auf Lager

Polygon-Zauber

Virtua Fighter 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Aber hallo (!), was macht denn ein Testbericht im heiligen News-Teil, werden sich viele von Euch jetzt fragen? Die Antwort ist schlicht und einfach: Wie es nun mal im spielerischen Gewerbe so ist, haben wir in allerletzter Sekunde die endgültige Verkaufsversion des Sensationsprüglers aus Fernost erhalten. Ein Spiel dieses Kalibers wollten wir Euch kurz vor dem großen Fest natürlich nicht vorenthalten, deshalb der VG-Härtetest an etwas ungewohnter Stelle. Zuerst ein paar rückblickende Worte zur Virtua Fighter-Serie: Allen voran in Japan wurde der Vorgänger des vorliegenden Sequels verehrt wie noch kein anderes Beat'em-Up zuvor. Allein durch die Umsetzung des damals einzigartigen Automatenknüllers gingen Hunderttausende Saturn-Konsolen am Erstverkaufstag über nipponsche Ladentische. Doch auch die im Nacken sitzende Sony-Konkurrenz schlief nicht und stahl kurze Zeit später mit ihrem starken Doppelgespann *Toshinden/Tekken* zumindest optisch dem "Next-Generation"-Prügler von Sega die große Schau. Nach ermahnenden Worten aus der Sega-Chefetage machte sich das Elite-Entwicklungsteam "AM2" erneut an die Arbeit, um eine grafisch verbesserte Alibivariante ihres 3D-Prüglers zu produzieren. Das Resultat *VF: Remix* konnte sich sehen lassen, wenngleich die grafische Finesse der PS-Rivalen immer noch unerreicht blieb. Als das sagenumwobene *Virtua Fighter 2* sein Debüt in den Spielhallen feierte, gerieten alle Fans ein zweites Mal aus dem Häuschen, und das nicht ohne Grund. Genial animierte 3D-Sprites, und imposant in Szene gesetzte Polygon-Backgrounds verwiesen die gesamte Beat'em-Up-Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Bei der vorliegenden Saturn-Konvertierung gaben sich die Entwickler jede nur erdenkliche Mühe, eine möglichst identische Umsetzung abzuliefern. Als erste Maßnahme verdoppelte man die Auflösung, damit die enorme Detailfülle des Automatenoriginals auf der heimischen Mattscheibe weiterhin seine Wirkung behält. Wie nicht anders zu erwarten, findet Ihr alle zehn Hauptcharaktere im Auswahlbildschirm wieder. Auch die zwei Neuzugänge "Lion" und "Shun" wurden natürlich nicht vergessen. Wie bereits beim Vorgänger, kommen nur drei Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Über 70 Special-Moves gilt es einzustudieren, die mit entsprechendem Feingefühl zu anwachsenden Combos und Konterattacken kombinierbar sind. Selbst die alte Virtua-Garde hat neue Spezialtechniken hinzugelernt. Ebenfalls wie beim Vorgänger könnt Ihr Euren Gegner von der Plattform werfen. Geschickte Kameraschwenks und Zooms sorgen dabei für die entsprechende Brachial-Dramatik. Selbstverständlich wurde neben dem Arcade-Mode auch ein 2P-Modus, sowie diverse Zusatz-Optionen nicht vergessen. *ws*





Das zweiseitige Optionsmenü wartet mit zahlreichen Einstellungsvarianten auf (oben)

Im einem kurzem Intro werden Euch einige der Virtua Fighter-Charaktere mit Drahtgitter-Animationen etwas genauer vorgestellt



„Um es gleich mal vorweg zu sagen: Hier haben wir es mit einem Beat'em-Up-Vertreter der absoluten Superlative zu tun. Die fantastisch präsentierte Aufmachung und perfekt animierte Polygon-Grafik hat mich zutiefst beeindruckt. Waren viele Skeptiker noch von der Vor-





Kick- und Punch-Specials sind nach belieben kombinierbar



Greenhorn "Lion" verfügt über eine animalische Schlagvielfalt

stellung geprägt, daß die Sega-Hardware im 3D-Bereich ihre Schwierigkeiten hat, werden diese mit Virtua Fighter 2 erneut eines besseren belehrt. Die Saturn-Umsetzung spielt sich genauso hervorragend wie das sündhaft teure Automatenoriginal. Grafik-Puristen und Kenner des Münzfressers werden schnell feststellen, das bei den Backgrounds erhebliche Abstriche gemacht werden mußten. Die Brücke der "Shun"-Stage zum Beispiel fiel dem Abrißkommando zum Opfer und wurde wie alle anderen Kampfkulissen durch geschickt aufbereitete Bitmap-Layers ersetzt. Abgesehen davon, liefert diese programmiertechnische Meisterleistung eine bravouröse Kopie des Automatenhits. Die Figuren und Soundeffekte wurden bis auf minimale Einschränkungen originalgetreu übernommen. Neben der Original-Musik kann auch auf eine arrangierte Fassung zurückgegriffen werden. Ob blutiger Anfänger oder anspruchsvoller Prügelexperte, die Move-Variationen präsentieren sich zahlreich und schlagen schon nach kurzer Übungszeit beim Gegner ein. Auch technisch gibt es nicht das Geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt kein Sprite-Flackern oder nervenden Polygon-Fehler zu Gesicht. Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich Virtua Fighter 2 zum Top-Beat'em-Up des Jahres. ”

Dural erwartet Euch diesmal in einer Unterwasser-Stage

Nur fliegen ist schöner! Ob die hübsche "Pai" wohl auch dieser Meinung ist? Unten rechts: "Shun" und "Lau" bei einer Seniorenrunde.



Mit hochauflösender Grafik und 60 Bildern (!) pro Sekunde wird das Spielerauge verwöhnt

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6



Grafik:	85%
Musik:	80%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 90%



Fast täglich trudeln neue Importe aus Amerika ein, so daß wir gar nicht mehr wissen, welches Spiel nun auf dieser Seite, im Testteil oder erst nächstes Heft verbraten werden soll.

Kileak 2

In Japan hat das Sequel noch den Untertitel "Reason in Madness" verpaßt bekommen (na, ob Sony den zweiten Teil bei uns diesmal in "The RDA Konjunktiv" umbenennt?). Obwohl Ihr Euch auch wieder durch ähnlich aussehende Labyrinthe durchkämpfen müßt, wie im ersten Teil, ist die Handlung abwechslungsreicher. Einige Abschnitte spielen jetzt sogar im Freien. Außerdem steht Ihr nicht mehr alleine einer Armada von Monstern und Robotern gegenüber. Masao hat mit "Leila-The Blood" eine hübsche Freundin verpaßt bekommen, die am Virus erkrankt ist und von Euch gerettet werden soll. In Japan ist KTB 2 bereits erschienen, die PAL-Konvertierung wird noch ein paar Monate dauern.



KTB2 spielt 27 Jahre später wieder am Südpol

Road Rash

Wer kennt es nicht, EAs Anarcho-Biker-Erfolgsrezept? Jetzt dürfen auch PSX-Besitzer im Wilden Westen Vollgas geben, Fußgänger von der Straße scheuchen und Gegner per Faust- oder Kettenschlägen auf die hinteren Ränge verweisen. Schnappen Euch zwischendurch die Cops, ist das Rennen gelaufen und ein amüsanter Festnahme-Videoclip wird eingespielt. Nach jedem Sieg kommt Ihr dagegen in den Genuß eines Winner-Videos und verdient zusätzlich Kohle, um Eure Maschine weiter aufzurüsten. Nach dem Durchspielen geht das Rennen mit verlängerten Kursen auf einem höheren Schwierigkeitslevel wieder von vorne los.

Auf der Piste gibt es kein Mitleid - wer nicht tritt, der nicht gewinnt!



Die Stadion- und Soundeffekte klingen von CD natürlich super

Madden '96

Das erste Footballspiel für die Playstation kommt selbstverständlich von *Electronic Arts* und kann mit den neuesten Spieler-, Team- und Ligastatistiken aufwarten. Genau wie bei der gleichnamigen MD-Version, die etwas früher auf den Markt kommt, habt Ihr die Wahl zwischen den 30 "echten" NFL Mannschaften (inklusive Jacksonville und Carolina). Als Austragungsorte dienen die Originalstadien, die für diese Version alle in 3D gerendert wurden. Einen ausführlichen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Defcon 5

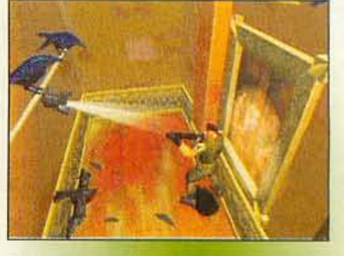
Bereits nächsten Monat soll das von *Millenium Interactive* entwickelte Action-Adventure mit Strategie-Elementen über *Sony Interactive* bei uns erscheinen. Im Jahr 2205 müßt Ihr eine verlassene Abbaukolonie auf dem Mond aufsuchen, um die nach einem Alien-Angriff verschollenen Besatzungsmitglieder eines anderen Raumgleiters zu befreien. Der größte Teil der Handlung spielt sich mal wieder in verwinkelten 3D-Gangsystemen ab, wo Ihr unter Zeitdruck irgendwelche Schalter, Aufzüge, oder Computer-Terminals sucht.

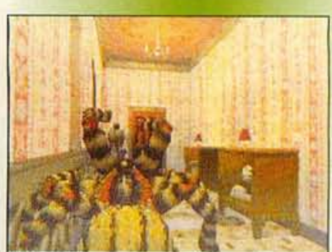


Defcon 5 ist ein typisches 32-Bit-Weltraum-3D-Spiel mit massig Videosequenzen, engen, Gängen, etc.

Resident Evil

Dieses innovative *Capcom*-Adventure, das im März erscheinen soll, verspricht ein besonderer Leckerbissen zu werden. Angelegt im Stil einer *Alone in the Dark*-typischen Perspektive, erinnert die Vorgehensweise eher an ganz andere Splatter-Spiele. Die verwunschene Mansion, in der das Adventure seinen Ausgang nimmt, ist nicht nur mit Fallen gespickt, sondern übersät mit phantasievoll gestalteten Zombies, exotischen Tieren und vor allem vielen schwarzen Krähen (Altmeister Hitchcock läßt grüßen). *ds*





In Resident Evils virtueller Welt geht es unglaublich gruselig zu

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Mega Drive

Titel		Preis
Batman Forever	dt	99,00
Clay Fighter	dt	99,00
Comix Zone	dt	119,00
Donald Duck Maut M.	dt	109,00
Dune II	dt	109,00
Deep Space Nine	dt	109,00
Judge Dredd	dt	99,00
Justice League	dt	99,00
König der Löwen	dt	99,00
Light Crusader	dt	119,00
Mega Bombermann	dt	99,00
Micro Machines '96	dz	99,00
Marsupilami	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	99,00
Phantasy Star IV	dt	109,00
Pete Sampras '96	dt	109,00
NHL '96	dt	99,00
Primal Race	dt	119,00
Seaquest DSV	dt	109,00
Story of Thor	dt	129,00
Soleil	dt	119,00
Sonic vs. Knuckels	dt	99,00
Schlümpfe	dt	109,00
Stargate	dt	79,00
Spirou	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
Theme Park	dt	109,00
The Punisher	dt	119,00
Urban Strike	dt	89,00
Vectorman	dt	99,00
Wolverine	dt	69,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestl. Arcarde	dt	119,00
Mega Man 7	dt	99,95
Mickey&Minnie	dt	109,00
NHL 96	dt	109,00
Phantom 2040	dt	129,00
Pinocchio	dt	129,00
Prehistorik Man	dt	109,00
Power Ranger II	dt	119,00
Primal Rage	dt	129,00
Revolution X	dt	119,00
Star Trek: Deep Sp. Nine	dt	129,00
Star Trek: Next Gen.	dt	104,95
Super Bombermann III	dt	119,00
Super Mario Kart	dt	69,00
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,00
Tetris II	dt	109,00
Theme Park	dt	99,95
Tim in Tibet	dt	129,00
Urban Strike	dt	119,00
Utopia	dt	129,00
Weapon Lord	us/dt	129,00
Wild Guns	dt	109,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestle Arcarde	dt	119,00
Waterworld	dt	119,00
Zelda III	dt	99,00

MEGA CD

Titel		Preis
CDX-Adapter	dt	69,00
Earthworm Jim	dt	99,00
Lunar II	us	119,00
Silpeed	dt	69,00
Shining Force	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	99,00
Paws of Fury	dt	59,00

32X

Titel		Preis
Virtua Racing Deluxe	dt	79,00*
NBA Jam T.E.	dt	99,00
WWF Raw	dt	99,00
Stellar Assault	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	119,00
Metal Heat	dt	89,00*
Motorcross	dt	79,00*
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Corpse Killer (CD)	dt	79,00
Supreme Warrior (CD)	dt	79,00

Super Nintendo

Titel		Preis
Action Replay III	dt	79,00
Asterix & Obelix	dt	129,00
Batman Forever	dt	79,00
Cut Throat Island	dt	99,95
Donald in Maui Malla	dt	129,00
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,00
Dschungelbuch	dt	99,00
FIFA '96	dt	99,00
Foreman For Real	dt	119,00
Int. Superstar Soccer II	dt	129,00
Jungle Strike	dt	109,00
Joe&Mac III	dt	129,00
Killer Instinct	us/dt	149,00
Kawasaki Superbikes	dt	129,00
Mechwarrior	dt	79,00
Mechwarrior 3050	dt	119,00
Mega Man X 2	dt	99,,95

Adventure & Rollenspiele

US-Adapter dt/us/jp 39,00
Brain Lord us 129,00
Breath of Fire us 149,00
Breath of Fire II us 149,00 i.V.
Chrono Trigger us 149,00
Final Fantasy II us 149,00
Final Fantasy III us 149,00
Illusion of Time us 119,00
Lufia II us 149,00 i.V.
Robotrek us 139,00
Romance IV us 159,00
Secret of Evermore dt 108,95
Secret of Evermore us 149,00
Secret of the Stars us 129,00
Shadowrun dt 129,00
The 7th Saga II us 149,00 i.V.

Hintbooks:
Final Fantasy III us 59,00
Breat of Fire us 59,00
Killer Instinct us 49,00
Chrono Trigger us 59,00

HOT PRICE

SONY

Titel		Preis
Sony+Demo CD	dt	569,00
RGB-Kabel	dt	29,00
Link Kabel	dt	59,00
Mouse	dt	59,00
Joypad	dt	59,00
Memory Card	dt	49,00
Adapter	us/dt/jp	99,00
A-Train	dt	99,95
Ad&D Forgotten Realms	dt	99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cybersled	dt	89,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extreme Sports	dt	89,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F. 96 22.12.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quarterback '96	dt	89,95
NHL '96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius Deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Road Rash 15.12.	dt	89,95
Rock'N'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave 8.12.	dt	89,95
Shell Shock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Fighter Movie	dt	94,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	79,95
Toeshinden	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
Wipe Out	dt	99,95
War Hawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
WWF Arcarde	dt	99,95
Wing Commander 19.1.	dt	99,95
X-Men	dt	89,95

Saturn

Titel		Preis
Saturn +1 Pad	dt	629,00
Video-CD Karte (MPEC)	dt	324,95
Action Replay	dt	99,00
Adapter us/dt/jp	dt	59,00
Backup Memory	dt	99,00
Lenkrad	dt	129,00
Control Pad	dt	39,90
Demo CD	jp	59,00
Adv. Military Com. +dt Kurzanleitung	jp	179,00
Alien Trilogy	dt	99,95
Astal	jp	99,00
Aftermath	dt	109,00
Bug	dt	99,00
Blackfire	dt	I. V.
Casper	dt	99,00
Clockwork Knight I	dt	99,00
Clockwork Knight II	dt	99,00
Congo	dt	I. V.
Cyberia	dt	99,00
Cyber Speedway	dt	99,00
Descent	dt	109,00
Daytona USA	dt	129,00
Digital Pinkball	dt	99,00
The Duell	dt	129,00
FIFA Soccer '96	dt	99,00
Fighter pro Wrestl.	jp	119,00
F-1 Formula One	jp	139,00
King of Boxing	jp	129,00
King of Racing	jp	139,00
Layer Section	jp	129,00
Mystery Mansion	dt	129,00
NHL '96	dt	99,00
NFL Quarterback '96	dt	89,95
NBA Jam T.E.	dt	99,00
NBA Basketball	dt	I.V.
NBA All Star Hockey	us	129,00
Off World Interceptior	us	99,95
Panzer Dragon	dt	99,95
Parodius	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Pebble Beach Golf	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Robotica	dt	89,95
Romance IV	us	139,00
Revolution X	dt	89,95
Riglord Saga	us/jp	139,00
Race Drivin	jp	99,00
Sega Rally	us/jp	124,95
Shanghai	us	99,00
Shinobi X	dt	99,00
Street Fighter Movie	dt	99,00
Shining Wisdom	us/jp	129,00
Sim City 2000	us	129,00
Slayer	dt	99,00
Steam Gear Mash	jp	129,00
Street Racer	dt	89,95
Sui-Ke-Enbu	jp	99,00
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	89,95
Thunderstorm + Road Blaster	jp	129,00
Toeshinden	jp	129,00
Twin Bee Deluxe	jp	129,00
Virtua Cop+Pistole	jp	179,00
Virtua Fighter	dt	99,00
Virtua Fighter Remix	dt	64,95
Virtua Fighter II	jp	124,95
Virtua Hang On	jp	129,00
Virtua Hydlite	dt	99,00
Virtua Racing	us	129,00
Virtua Open (Tennis)	jp	129,00
Virtual Snooker	dt	109,00
World Series Baseball	us	129,00
Wing Arms	jp	129,00
X-Men	jp	139,00

Neo Geo CD

Titel		Preis
Pulstar	us	129,00
King of Fighters '95	us	129,00
World Heros Perfect	us	129,00
Mr. Do	us	129,00
Kabuki Klash	us	129,00
King of Fighters II	us	129,00
Aero Fighters II	us	129,00
Aero Fighters III	us	129,00
Metal Slag	us	129,00
Fatal Fury III	us	129,00
Panic Bombermann	us	129,00
Super Sidekicks III	us	129,00
Viewpoint	us	129,00
Power Spikes II	us	129,00
Street Hoop	us	129,00
Samurai Showdown II	us	129,00
Samurai Showdown III	us	129,00
Savage Reign	us	129,00
Top Hunter	us	129,00
Art of Fighting	us	129,00
Galaxy Fight	us	129,00

3DO

Titel		Preis
3DO+FIFA Soccer	dt	649,00
Blade Force	dt	89,95
'D'	us	109,95
Flying Nightmares	dt	89,95
Killing Time	dt	89,95
John Madden F.	us	69,00*
Space Hulk	dt	99,00
Road Rush	dt	99,00
Wing Commander III	dt	99,00
Panzer General	dt	99,00

Jaguar

Titel		Preis
Rayman	dt	119,00
Pitfall	dt	119,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Iron Soldier	dt	89,00*
Alien vs. Predator	dt	89,00*
Flashback	dt	119,00
Fight of Life	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	129,00
Flip Out	dt	129,00
Cresent Galaxy	dt	69,00*
Raiden	dt	69,00*
Dino Dudes	dt	69,00*
Club Drive	dt	59,00*
Bubsy	dt	69,00*
Kasumi Nunja	dt	89,00*
Syndicate	dt	89,00*
Val d'Isere	dt	79,00*

Virtual Boy&Spiele auf Anfrage!

Game Boy&Spiele auf Anfrage!

NES&Spiele auf Anfrage!

US-NES Spiele auf Anfrage!

andere SYSTEME auf Anfrage!

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen

Tel. 0 45 21 - 48 73

oder Tel. 0 45 21 - 7 14 97 · Fax 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00
Sa u. So 12.00-18.00



Neo Geo-Fans sollten sich schon mal ihre restlichen Weihnachtskröten aufsparen, denn der dritte Teil von Samurai Shodown ist im Anmarsch!



Feurig geht's auch im dritten Samurai-Teil zur Sache

Fast drei Jahre sind bereits vergangen, seit dem SNK mit *Samurai Shodown* erstmals der Aufstieg ins königliche Beat'em-Up-Lager gelang. Seit dem famosen zweiten Teil ist gerade mal ein knappes Jahr ins Land gezogen, und schon bahnt sich eine weitere Fortsetzung ihren Weg an die heimische Prügelfront. Fünf brandneue Gesichter strahlen Euch neben sieben altbekannten Haudegen im Charakter-Screen entgegen. Bis auf den Schwertkrieger "Genjuro" mußten alle Greenhorns von *Samurai Shodown 2* ausnahmslos ihre Koffer packen. Unter den Newcomern befinden sich völlig unverbrauchte Visagen wie Nippon-Puppe "Shizumaru Hisame", die vortrefflich mit ihrem Sonnenschirm umzugehen versteht oder Muskelprotz "Gaira Caffein", der seine überdimensionale Stahlkugel-Halskette als Schlagwaffe einsetzt. Die eiskalte Lady "Rimnerei" dagegen macht sich mit ihren Gefrierkünsten einen Namen. Am besten von allen neuen Kämpfern gefiel "Basara Kubikiri", der mit seinem messerscharfen Sichel-Wurfstern bei seinen Kontrahenten kein Haar an der Birne läßt. Zu guter Letzt hat sich noch "Shiro Amakusa" – der Final-Boß vom ersten Teil – dazu bereit erklärt, sich für die gute Seite einzusetzen. Auch die alte Garde aus dem Urspiel meldet sich mit einer überarbeiteten Special Move-Palette zurück. Und was wäre eine Fortsetzung ohne grundlegende Neuerung? Jeder der Recken hat eine zweite Identität geschenkt bekommen, die Ihr direkt anwählen könnt. Äußerlich unterscheiden sich die Doppelgänger nur durch ein anderes Klamotten-Outfit. Dafür verfügt das Spiegelbild über ein leicht abgeändertes Schlag-Repertoire. Und was wäre ein Update ohne renovierte Hintergründe? Hier waren die Designer wirklich auf der faulen Haut gelegen. Bis auf ein paar wenige Ausnahmen wirken die Kämpferkulissen trist und einfallslos. Die Schauplätze wechseln zwar nach dem Tageszeiten-Prinzip, dennoch bleibt die Detailfülle im großen und ganzen unverändert. Ansonsten sind in punkto Grafik-Verbesserungen nur die Figuren ein bißchen größer gewachsen. Eure Lebensenergie und alle anderen Daten werden wie üblich am oberen Bildschirmrand angezeigt. Auch die Super-Death-Move-Anzeige im unteren Bereich ist wieder vorhanden. Allerdings könnt Ihr diese durch gleichzeitiges Drücken von A+B+C jederzeit bis zum Maximum aufladen und dann den angezeigten Super-Special-Move ausführen. Mit der leicht überarbeiteten CD-Version darf frühestens im Januar gerechnet werden. ws





Als neue Taktik könnt Ihr den Gegner umlaufen und hinterrücks angreifen



Samurai-Krieger Kyoshiro hat einen gefräßigen Frosch im Handgepäck



SZENE-CHAT

Nun hat einer aus dem Team es also leibhaftig probegespielt, Nintendos Ultra 64, das in Japan "Nintendo 64" heißt. Auf der Shoshinkai, Nintendos Hausmesse nahe Tokio, präsentierten sich hundert fertige Vorseriengeräte den Augen der gespannten Weltöffentlichkeit. Statt der angekündigten "mindestens fünf" Spiele waren enttäuschenderweise nur zwei zumindest soweit fertig, daß unser Japan-Besucher für ein Probespiel Hand an das neue Dreihorn-Joypad legen konnte. Seine Berichte klangen allerdings eher moderat enttäuscht als hellauf begeistert. Nach der ersten spontanen Euphorie begann sich das flaue Gefühl im Magen auszubreiten, Nintendo könne dieses Mal den Bogen überspannt haben. Denn sooo toll, wie die selbstbewußten Nintendo-Ankündigungen in den zurückliegenden Monaten wieder und wieder versprachen, ist das Ultra 64 eben doch nicht. Wenn einer so erfolgreich und mächtig ist wie Nintendo und solche Sprüche klopft, dann erwartet die Welt eine wahre Videospiel-Revolution. An eine Firma wie Nintendo legt man eben andere Maßstäbe, als an einen Zwerg wie z. B. Atari, der ums Überleben kämpft. Eine Revolution ist das Ultra 64 leider nicht – zumindest nicht technisch, denn so groß ist der Abstand zu den Konkurrenzgeräten PSX und Saturn nicht. Es kann keine Rede davon sein, daß das Ultra 64 alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Zwar begeistert der niedrige Preis für das Grundgerät, doch das zusätzliche Magnetic-Disc-Laufwerk wird folgen – muß folgen, um den CD-Geräten langfristig paroli bieten zu können – aber mit der nicht ganz billigen Erweiterung wird der Ultra 64-Preis höchstwahrscheinlich sogar über dem der Hauptkonkurrenten Sega und Sony liegen. Nintendo-Japan-Chef Yamauchi betonte in seiner Messe-Ansprache denn auch weniger die technische Überlegenheit des Geräts, sondern beschränkte sich darauf, die Spiele der 32-Bit-Konkurrenz zu kritisieren und die Spielbarkeit der eigenen Konzepte zu preisen: Ultra 64-Spiele böten nie dagewesene Spielbarkeit und Spielkonzepte. Und dann ein 3D-Mario zuerst? Na gut, es ist viel zu früh für Interpretationen, doch man möge mir verzeihen, wenn ich nach monatelanger Vorfreude jetzt doch ein wenig skeptisch klinge. Jetzt tickt die Uhr gegen Nintendo: Sega und Sony können ruhiger als vorher ihren Vorsprung ausbauen, während Nintendo notgedrungen weiter am SNES festhält. Das bietet zwar immer noch klar das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aller Konsolen, doch so mühelos, wie Nintendo seinerzeit das viel früher erschienene Mega Drive kassierte, wird es dieses Mal nicht mehr gehen...

In the Hunt

Feuer Frei! Das letzte Ballerspiel-Relikt des legendären R-Type-Erfinders wird gerade für Saturn und Playstation umgesetzt. Auf dieser Seite stellen wir Euch die gerade in Japan erschienene Sony-Variante vor.



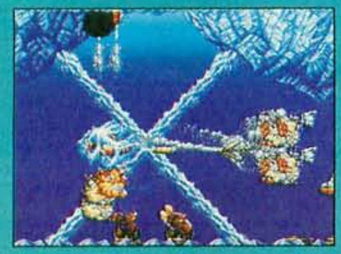
Der letzte (?) Level führt Euch in eine High-Tech-Umgebung



Feuer frei aus allen Rohren!

Nach dem bombastischen Pulstar-Debüt für das Neo Geo ist nun die Playstation an der Reihe, um ihre Ballerqualitäten erneut unter Beweis zu stellen. Die kleine japanische Softwarefirma X-Wing schnappte sich die Rechte für *In the Hunt*, das im Automatenoriginal von "Irem" stammte. Bei *In the Hunt* steuert Ihr ein kleines U-Boot durch sechs feindverseuchte Unterwasser-Levels, jeder mindestens von einem bildschirmfüllenden Obermotz bewacht. In einem halben Dutzend Stages wird geschossen, was das Boot hergibt. Ihr startet in der Tiefsee, gelangt dann an die Oberfläche, taucht in einen Vulkan hinab, durchquert eine versunkene Stadt und sucht schließlich die Basis der Alien-Bösewichte auf. Als Standardwaffe verfügt Euer U-Boot über einen unbegrenzten Torpedo-Vorrat, die gleichzeitig horizontal und vertikal abgefeuert werden können. Einige Feinde schleppen Behälter mit sich herum, die nach Dauerbefeuerung ihren wertvollen Inhalt offenbaren: Verschiedene Extrasymbole powern Euren Schuß auf oder bringen eine neue Waffengattung mit in das Spiel. Euer Boot kann z.B. auch Lenkraketen versenden, die sich selbständig an die Düse des Gegners heften. Das Verhalten der Feindsprites und Oberbösewichte schwankt zwischen "dumm" und "superhartnäckig". Zur großen Freude aller geselligen Videospieler darf man auch zu zweit gleichzeitig die bösen Eindringlinge bearbeiten. Wagt man sich alleine auf den Bildschirm, gibt's zumindest kein Gerangel um die zahlreichen Extras. Wer sich die wenigen Continues mit einem Mitspieler teilen muß, wird anfangs wahrscheinlich schnell vor dem finalen Game Over stehen. Zum hektischen Spielbetrieb gibt's fetzige Musikstücke, die ebenfalls 1:1 von dem Automaten übernommen wurden. Wie bereits bei anderen Umsetzungen geschehen, ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, eine verbesserte Musik- und Spielvariante einzubauen. Baller-Fans sollten sich auf schlaflose Nächte einstellen. Von *In the Hunt* kommt man nämlich nicht so schnell los. *ws*

Importmuster von MARO

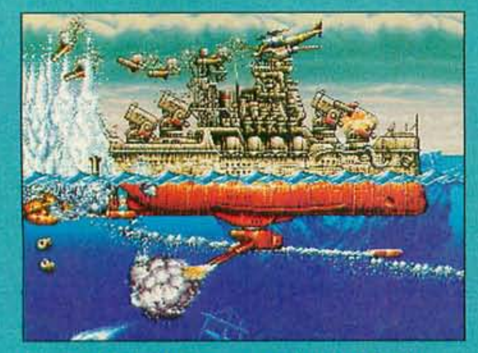


Kalt erwischt vom Gefrierstrahl!



Es raucht der Torpedo-Schlot im Echolot

Links: Das absolute Explosions-Chaos: Hilfe!! Wo bin ich?



Diverse Zwischengegner schocken Euch mitten im Level



Bei In the Hunt geht's ballertechnisch heiß her. Non-Stop-Action ohne Ende!



Dieser Obermotz scheint sichtlich etwas erzürnt zu sein

SO WERTEN WIR

SPIELREGELN

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Kauft sich für seinen PC auch ein Modem, da er Gefallen an Jans neuer Bildergalerie gefunden hat



Hat einen vollgestopften Terminkalender, der locker dem von Bill Clinton Konkurrenz machen könnte



Schreibt sich bereits für das nächste Studium ein, da er auch '96 immer bis mittags pennen will





Wolfgang

Schimpft auf die Konkurrenz, die immer Vorversionen testet, dabei hatte er VF2 als Erster in Europa



Tet

Konnte seine Attraktivität bei den Kollegen erheblich steigern, da er "es" bereits gesehen hat



Robert

Wurde zum Vize ernannt und ist inzwischen schon ganz heiser vom vielen Anschisse verteilen



Jan

Zieht sich aus halbseidenen Mailboxen Bilder, die nur sehr bedingt etwas mit dem Heft zu tun haben

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

		Titel	System
1	(1)	Super Mario World 2	SNES
2	(2)	Asterix & Obelix	Game Boy
3	(4)	Donkey Kong Land	Game Boy
4	(6)	Die Schlümpfe	Game Boy
5	(neu)	I.S.S. Deluxe	SNES
6	(3)	Asterix & Obelix	SNES
7	(-)	Super Mario Land	Game Boy
8	(neu)	Tetris 2	Game Boy
9	(9)	Donkey Kong Country	SNES
10	(5)	Super Mario Land 3	Game Boy

Sega

		Titel	System
1	(1)	NHL Hockey '96	Mega Drive
2	(3)	Theme Park	Mega Drive
3	(8)	NHL Hockey '95	Mega Drive
4	(6)	Die Schlümpfe	Mega Drive
5	(4)	Light Crusader	Mega Drive
6	(-)	WWF Raw	Mega Drive
7	(neu)	FIFA Soccer '96	Mega Drive
8	(5)	Story of Thor	Mega Drive
9	(10)	Primal Rage	Mega Drive
10	(2)	FIFA Soccer '95	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

	Titel	System
1	Ridge Racer	Sony Playstation
2	Destruction Derby	Sony Playstation
3	Daytona USA	Sega Saturn
4	Tekken	Sony Playstation
5	WipEout	Sony Playstation
6	Killer Instinct	Super Nintendo
7	B.A. Toshinden	Sony Playstation
8	Virtua Fighter Remix	Sega Saturn
9	Chrono Trigger	Super Nintendo
10	Rayman	Playstation/JAG

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

	Titel	System	Wertung
1	Sega Rally	Saturn	93%
2	Virtua Fighter 2	Saturn	90%
3	FIFA Soccer '96	Playstation	86%
4	Madden '96	Mega Drive	86%
5	Toshinden S	Playstation	86%
6	NBA '96	Mega Drive	85%
7	Pulstar	Neo Geo	85%
8	Maui Mallard	Mega Drive	83%
9	Thunderhawk 2	Playstation	83%
10	Warhawk	Playstation	83%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Warhawk, Sony Playstation
hört zur Zeit: Dog Eat Dog, die neue halt...
Film-Favorit: Sieben



spielt zur Zeit: Sega Rally, Sega Saturn
hört zur Zeit: Club Zone, Hands Up
Film-Favorit: Ace Ventura 2



spielt zur Zeit: Toshinden S, Sega Saturn
hört zur Zeit: Headsex, Technohead
Film-Favorit: Species



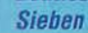
spielt zur Zeit: Diddy's Kong Quest, SNES
hört zur Zeit: Prime Numbers
Film-Favorit: KIDS



spielt zur Zeit: Maui Mallard, Mega Drive
hört zur Zeit: Autechre, Tri Ripetae
Film-Favorit: KIDS



spielt zur Zeit: Namco Museum Vol.1, PSX
hört zur Zeit: Beatles, Anthology
Film-Favorit: Sieben





spielt zur Zeit: Virtua Fighter 2, Sega Saturn
hört zur Zeit: Final Fantasy VI, Soundtrack
Film-Favorit: 9 Months

Kinohits des Monats

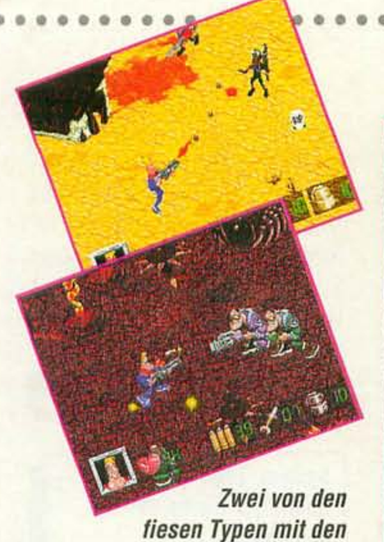
1. **Pocahontas** Disney-Zeichentrickfilm
2. **Apollo 13** mit Tom Hanks und Kevin Bacon
3. **9 Months** mit Hugh Grant und Julianne Moore
4. **Free Willy 2** mit Jason J. Richter und A. Schellenberg
5. **KIDS** mit Leo Fitzpatrick und Justin Pierce
6. **Santa Claus** mit Tim Allen und Judge Reinhold
7. **Nobody's Fool** mit Paul Newman
8. **Das Netz** mit Sandra Bullock
9. **Der Totmacher** mit Götz George
10. **Stadtgespräch** mit Katja Riemann und Kai Wiesinger

Quelle: VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.**

Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Zwei von den fiesen Typen mit den fetten Knarren, Zeit für Quasars berühmten Kreiseltrick



Den kleinen Mann im gelben Pullover müßt Ihr retten



Bei Quasar kracht's gewaltig

Allmächtiger!

Captain Quasar

Wenn irgendwo in der Galaxis mal wieder der Punk abgeht, Drogen- und Menschenhändler ihr Unwesen treiben, oder fliegende Schildkröten die Vorfahrt nicht beachten, tritt Captain Quasar in Aktion, der beste Mann der Weltraumpolizei (was ein ziemlich düsteres Bild auf den Zustand der intergalaktischen Ordnungshüter wirft). Alleine oder im Duett, wobei der zweite Mitspieler Quasars Kollegen Captain Pulsar übernimmt, landet Ihr auf verschiedenen Planeten, um bestimmte Aufgaben zu lösen. Unter anderem befreit Ihr Geiseln, zerstört mit Drogen vollgestopfte Raketen und verhaftet die größten Halunken des Universums. Bewaffnet ist Quasar mit einem Maschinengewehr, das gleichzeitig auch Raketen abfeuert, sowie einem Vorrat an Handgranaten. In jedem Level versteckt findet Ihr Munition und spezielle Items, die Eure MG kräftig auffrisieren. Im Prinzip läßt sich alles, was auf dem Bildschirm auftaucht, wegblasen. Häuser, Pflanzen, Fahrzeuge, Aliens, Statuen. Jeden Gegenstand könnt Ihr mit der richtigen Waffe in die Luft jagen. Gegner, die eine weiße Fahne schwenken, geben Euch wichtige Hinweise, sobald Ihr sie berührt. Im Pausenmenü speichert Ihr Euren Spielstand ab, werft einen Blick auf die Karte und überprüft, wieviel der aktuellen Aufgabe Ihr schon absolviert habt. *rz*



„Alleine schon wegen der genialen Musik lohnt sich die Anschaffung von Captain Quasar. Gleich zu Beginn seht Ihr ein computergeneriertes Musikvideo, das auch bei MTV einen Ehrenplatz verdient hätte. Der fetzige Country-Dance-Mix aus dem ersten Level könnte von den Rednex stammen, und auch die weiteren Stücke würden in jeder Dorfdisco für Stimmung sorgen. Ansonsten ist bei Captain Quasar Action pur angesagt. Der Finger bleibt ständig auf dem Feuerknopf, von allen Seiten greifen ununterbrochen irgendwelche häßlichen Aliens an. Dank der comicartigen Grafik wirkt das eigentlich martialische Spielprinzip aber eher witzig als brutal. Obwohl es eigentlich in fast allen Spielabschnitten immer nur darum geht, möglichst alles in die Luft zu jagen und das eigentliche Ziel fast zur Nebensache wird, kommt nie Langeweile auf. Bei Captain Quasar wurde endlich mal mehr Wert auf Spielspaß als auf Grafik gelegt, das Resultat ist ein erstklassiges Action-Game.“



Oben: Einige feige Verräter geben Euch wertvolle Hinweise Rechts: Die Karte ist sehr hilfreich

System: 3 DO
Spieletyp: Action
Megabit: CD
Hersteller: 3 DO
Testversion: 3 DO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	75%
Musik:	85%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 82%

Von links nach rechts: Der dunkle Minen-Level, Quasars cholerischer Chef, die Wirkungen einer Smartbomb, wir bummeln im Waffengeschäft, Friede seiner Asche...



ATARI JAGUAR

Minis a go-go

Power Drive Rally

Noch eine Umsetzung eines 16-Bit-Spiels für Ataris 64er! *Power Drive Rally* ist ein Draufsichtrennspiel, in dem Ihr nach Preisgeldern strebt. Diese legt Ihr in Reparaturen und neuen Fahrzeugen an. Ihr arbeitet Euch so vom Cinquecento (oder Mini-Cooper) über den Opel Astra (oder Clio) bis zum Ford Cosworth (oder Toyota Celica) hoch. Wie schon auf dem Super Nintendo (Test in VG 1/95) eiert Ihr über anspruchsvolle Strekken von Asphalt über Eis bis hin zur Schotterpiste. Zwischendurch wird immer wieder ein Geschicklichkeitstest eingestreut, bei dem Ihr Eure Genauigkeit und Fahrzeugkontrolle unter Beweis stellen müßt. Besteht Ihr die Tests nicht, geht Euch schnell die Kohle aus. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Grafik etwas aufgebohrt, Richtungsanweisung kommen nicht mehr mit Pfeilen sondern mit Sprachausgabe, und das Paßwort wurde durch eine Speicheroption ersetzt. js



Nett, aber belanglos: Nachts könnt Ihr mit Licht fahren



Toll, der Himmel spiegelt sich in der Pfütze; na und?



"Macht vollen Gebrauch von den Möglichkeiten der fortschrittlichen Jaguar-Konsole" sagt die Packung. Daß ich nicht lache! Power Drive Rally ist zwar liebevoll gestaltet und enthält feine Details, für den Sprung von 16 auf 64Bit sind mir die Unterschiede aber definitiv zu gering. Wie der Vorgänger ist auch die Jaguar-Version was für Könner. Die Kisten sind schwierig zu manövrieren und wer Bestzeiten hinlegen will, muß eifrig trainieren (Frust garantiert). An sich ist Power Drive Rally ein nettes Spiel, allerdings von Machart und Spielprinzip her völlig veraltet. Wer soll sich nach einem Vergleich mit Sega Rally oder Ridge Racer noch für sowas interessieren?

System: Jaguar
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Rage
Testversion: Time Warner Int.
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	58%
Musik:	45%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 68%

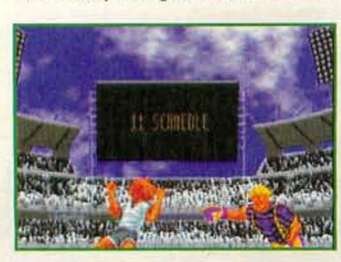
news: alle bemitleiden tet, der in zwei tagen 12 seiten messebericht machen muß. keiner hilft.

ATARI JAGUAR

Fever

Pitch Soccer

Und schon wieder hat ein ausgedienter 16 Bit-Titel nach nur sechsmonatiger Konvertierungszeit den Sprung auf Ataris Nischenkonsole geschafft (komischerweise hat sich im Vergleich zur SNES-, bzw. MD-Version allerdings kaum was verändert). Nach wie vor besteht das Grundprinzip von Fever Pitch Soccer - was auch immer der Name bedeuten soll - aus extrem schnellem Action-Fußball ohne störende Regeln. Nach der Sprachauswahl kann nämlich nur noch eingestellt werden, ob Ihr gegen einen Freund oder im Turniermodus gegen je sieben computergesteuerte Nationalteams aus Asien, Afrika, Amerika und Europa antreten möchtet, wenn man mal von den drei Schwierigkeitsgraden, bzw. der einstellbaren Halbzeitlänge absieht. Die Animation des Torwarts ist dürftig, alle Spieler sind fuzzelig klein und deren Namen durch die Bank weg frei erfunden, ein Spieler-Editor ist nicht vorhanden. Dafür beherrschen Eure Kicker unterschiedliche Special-Moves – Action lautet schließlich das Motto! *ds*



Schaedle vor, noch ein Tor!!! Unser Wolfi ist überall am Ball.



So in etwa sehen dann die Special-Moves Eurer Kicker aus

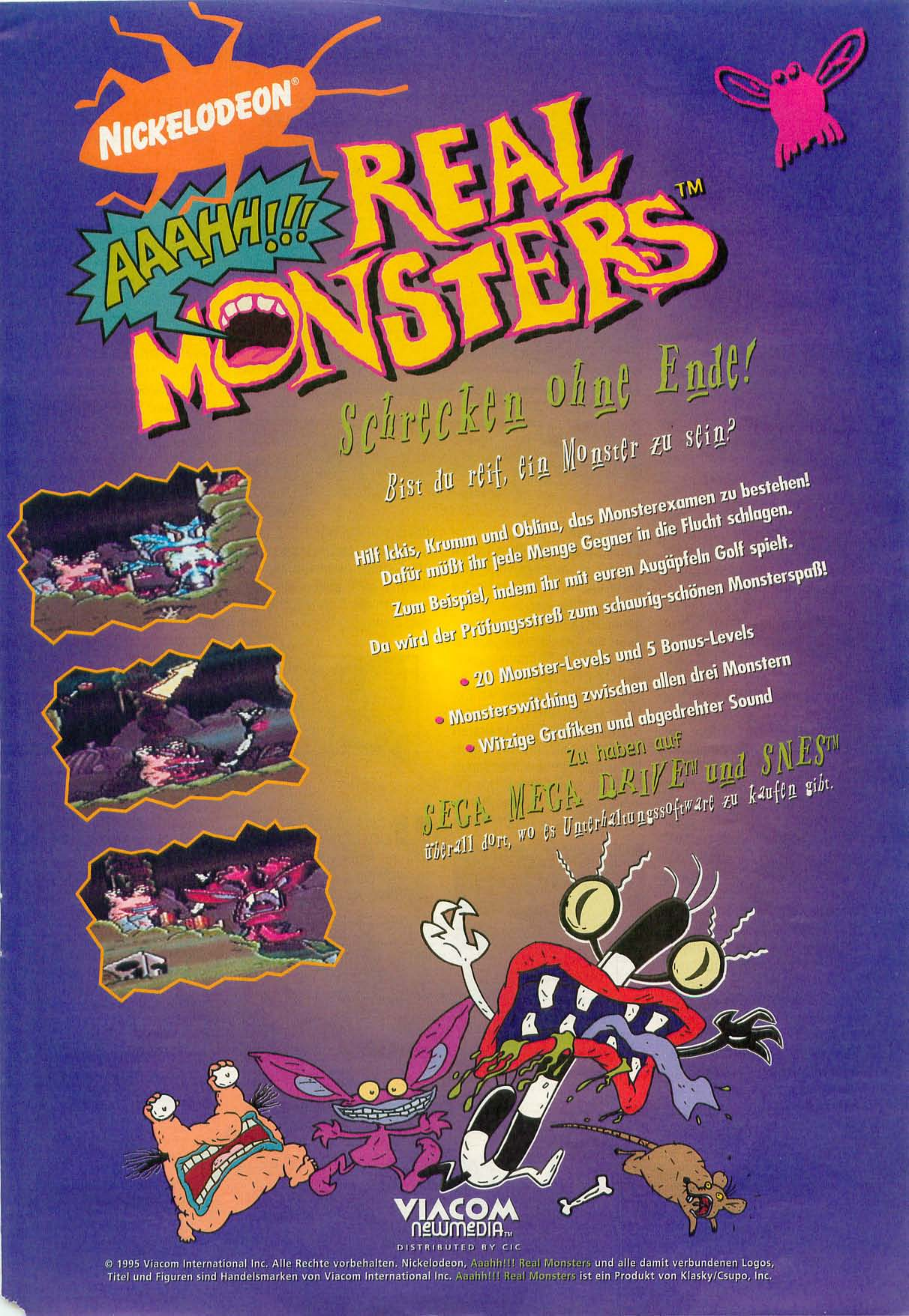


Wer eine "echte" Fußballsimulation sucht, der ist mit dem einzigen Konkurrenzprodukt, Sensible Soccer, besser beraten, ansonsten ist F.P.S. auch kein Fehlkauf. Am Anfang wirkt das Rumgebolze noch ziemlich hektisch, nach kurzer Eingewöhnungsphase stellt sich der nötige Spaß aber von selbst ein. Die Spieler sind leider nur unmerklich größer, als auf den beiden anderen Systemen, etwas unlogisch ist die von Match zu Match unterschiedliche Namensvergabe bei den einzelnen Spielern. Mal spielt im deutschen Team der Rasta-Man als Nr 11 (Starstürmer Schaedle), bei der nächsten Partie borgt sich dann der Koloß mit den fetten Schenkeln Wolfis hehren Namen aus. Der Sound tönt zwar glasklar, ist aber wenig vielseitig und klingt wie bei einem Hallenspiel mitgeschnitten.

System: Jaguar
Spieletyp: Fußball
Megabit: 16
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	48%
Musik:	60%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 72%


NICKELODEON®
AAAHH!!! REAL MONSTERS™
Schrecken ohne Ende!
Bist du reif, ein Monster zu sein?
Hilf Ickis, Krumm und Oblina, das Monsterexamen zu bestehen!
Dafür müßt ihr jede Menge Gegner in die Flucht schlagen.
Zum Beispiel, indem ihr mit euren Augäpfeln Golf spielt.
Da wird der Prüfungsstreß zum schaurig-schönen Monsterspaß!
• 20 Monster-Levels und 5 Bonus-Levels
• Monsterswitching zwischen allen drei Monstern
• Witzige Grafiken und abgedrehter Sound
Zu haben auf
SEGA MEGA DRIVE™ und SNES™
überall dort, wo es Unterhaltungssoftware zu kaufen gibt.
VIACOM NEWMEDIA™
DISTRIBUTED BY CIC



Bei den imposanten Mittel- und Endgegnern ist Taktik gefragt



Erstmals wird auf dem Neo Geo Render-Technik eingesetzt

Fire and Forget

Pulstar

VIDEO GAMES CLASSIC

Für das Neo-Geo (CD) gibt es bereits eine stattliche Anzahl von Shoot'em-Ups, die spielerisch und grafisch mehr oder weniger überzeugen konnten. Durch den Bankrott des renommierten Spieleherstellers IREM, der mit seiner *R-Type*-Serie zu ungeahntem Videospielruhm gelangte, wurde ein wertvolles Potential an talentierten Programmierern und Grafikern freigesetzt. Die meisten Leute sind bei SNK und der alteingesessen Automatenfirma AICOM untergekommen. Mit *Pulstar* kreierte die Aicom-(Irem)-Truppe ein NG-Ballerspiel, das ohne weiteres auch unter dem Titel *R-Type 4* durchgegangen wäre. Acht beinharte Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Die Level-Schauplätze reichen von Unterwasserlandschaften über klassische Alien-Szenarien bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Piloten den Schweiß auf die Stirn treten lassen: Biomechanische Riesenmonster, gigantische Raumschiffestungen und fliegende Roboterdämonen bewachen die Levelausgänge. Das Extrawaffen-Schema entspricht ganz dem Stil von *R-Type* und *Last Resort*. An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkraketen und Laser herum. Außerdem kann man die obligatorischen Beiboote sowie Speed-Ups ergattern. Durch längeres Feuerknopfdrücken baut Ihr einen durchschlagenden Beam-Schuß auf. Natürlich darf auch ein Satellit nicht fehlen, der diesmal nicht abkoppelbar ist, sondern als Smartbomb-Ersatz dient. *ws*

Nur bei der Neo Geo-CD-Version gibt es Intro- und Zwischen-Sequenzen im Anime-Stil zu bewundern

super

„Einfach phänomenal! Ich hätte nie geglaubt, daß ein Ballerspiel in dieser Qualität auf dem mittlerweile technisch veralteten Neo-Geo noch machbar ist. Zugegeben, die meisten Ideen sind von berühmten Vorgängern wie R-Type, Gradius und Last Resort geklaut, was auch nicht weiter verwunderlich ist, wenn man bedenkt, wer hinter dieser Meisterleistung steckt. Bei aller Überschwenglichkeit sind natürlich auch einige Kritikpunkte vorhanden: Leider geht bei der enormen Sprite-Dichte der Neo Geo-CPU ständig die Luft aus. Von Level zu Level gibt es willkürliche Ruckelanfälle und störendes Sprite-Flackern, die einem das Überleben nicht gerade erleichtern. Noch ein Wort zu den kläglichen Ladezeiten: Diese betragen ca. 20 Sekunden pro Level-Szenario und der vorher eingeblendeten Zwischensequenz. Letzteres kann zur Schonung der Nerven zum Glück abgeschaltet werden. Ansonsten wird pulsierende Non-Stop-Action pur geboten: Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Wer auf rasante Shoot'em-Up-Kost steht, die grandios in Szene gesetzt wurde, der kommt an Pulstar nicht vorbei. Für Neo Geo-Besitzer gilt: Einfach kaufen...“





Grafik-Genuß: Jeder der acht Levels bietet phantastische Hintergrundgrafiken

System: Neo Geo CD
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Aicom
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Memory-Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	86%
Musik:	77%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 85%





Eine erstklassige Parade aus der Sicht der Strafraum-Kamera



In den meisten Perspektiven wirken die Spieler ziemlich klein

Volltreffer

FIFA Soccer' 96

Video Games Classic

Mit *FIFA Soccer'96* für Playstation will Electronic Arts den Siegeszug der weltweit erfolgreichsten Fußballsimulation auch auf den 32-Bit-Konsolen fortsetzen. Um den Fortschritt zu verdeutlichen, erhielt die neue Version den Untertitel "Virtual Stadium", was wohl extremen Realismus suggerieren soll. Zu Beginn wählt Ihr zwischen Freundschaftsspiel, Ligamodus, Meisterschaftsturnier oder Playoffs. Im Optionsmenü bestimmt Ihr Spieldauer und Typ (Action oder Simulation), schaltet Fouls, Abseits und Verletzungen an oder aus und wählt zwischen zwei Schwierigkeitsstufen. Zur Verfügung stehen Euch 59 Nationalteams, außerdem dürft Ihr Mannschaften aus elf nationalen Ligen übernehmen, z.B. Deutschland, Italien und England . Alle Teams treten mit aktuellen Spielern an, allerdings bietet *FIFA'96* noch die Aufstellungen des letzten Jahres. Nachdem Ihr die Taktik Eurer Elf festgelegt habt, folgt der Anstoß. Das "virtuelle" Match läßt sich aus sieben Perspektiven verfolgen, die Ihr im Pausenmenü anwählt. Eure Kicker kontrolliert Ihr mit den vier oberen Feuertasten, die L-R-Buttons bleiben ungenutzt. Für spezielle Aktionen wie Fallrückzieher oder 180-Grad Drehung müßt Ihr zwei Knöpfe gleichzeitig drücken, was manchmal einige Fingerakrobatik erfordert. Um Eure Liga- und Turnierergebnisse zu speichern, benötigt Ihr eine Memory Card. rz



Technisch gesehen ist FIFA Soccer'96 eine Augenweide. Die Animation der Akteure wirkt unglaublich flüssig und realistisch. Die Kamera zoomt mühelos durchs Stadion, allerdings bietet nur eine der sieben Perspektiven die zum Spielen nötige Übersicht. Auch spielerisch hat mich das PSX-FIFA voll überzeugt, die intelligente Kameraführung mit der Tele-Kamera ermöglicht die Übersicht, die man für ein realistisches Match braucht. Mit der Dreieck-Taste könnt Ihr auch mit Ball beschleunigen, was besonders beim Dribbeln hilft. Etwas genervt hat mich die Doppelbelegung einiger Tasten, die längerer Gewöhnung bedarf. Ansonsten setzt Electronic Arts mit der Playstation-Umsetzung von FIFA Soccer'96 die lange Tradition erstklassiger EA-Sportsimulationen fort und sichert sich erstmal den Spitzenplatz in der 32-Bit-Fußball-Hitparade.





Brasilien tritt mit den Wunderknaben Bebeto und Romario an



Dortmund führt die Liga nach sechs Spieltagen ungeschlagen an



System: Playstation
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	81%
Musik:	72%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 86%





Liebesgrüße vom Flammenwerfer: Hier kommt Freude auf!



Per Fadenkreuz nehmt Ihr die Gegnerschaft ins Visier

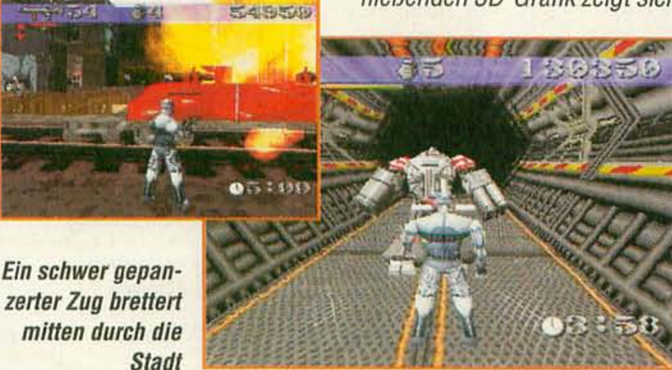
Robo-Army
Lone Soldier

Einige werden sich vielleicht noch an den Preview in Ausgabe 9/95 erinnern können. Da die Optik für "good old Germany" etwas unpassend wirkte, erstrahlen nun alle Sprites im blitzblanken Robocop-Outfit. Ansonsten bleibt alles wie gehabt: Eine böse Alien-Flotte macht sich mal wieder auf der Erde breit, und Ihr spielt den schießwütigen Retter in letzter Instanz. Vier mit Standardfeinden gefüllte Levels, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, müssen aus der Ego-Perspektive durchwandert werden. Zu Beginn kämpft sich Euer Blech-Rambo durch eine Dschungellandschaft, in der Ihr von gegnerischen Terminator-Truppen und Panzern munter beschossen werdet. Ohne große Veränderungen geht's weiter durch einen Canyon, der Euch direkt in ein Stadtgebiet führt. Im letzten Level besucht Ihr die Alien-Basis, in der Euch Battle-Mechs und weitere High-Tech-Sprites erwarten. Damit es auch ordentlich rummst, ist Euere Ein-Mann-Armee mit einer MG-Kanone und Handgranaten ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen weitere Extrawaffen auf, die grundsätzlich am Boden herumliegen. Es gibt drei Arten: Ein durchschlagkräftiges Lasergewehr, eine Panzerfaust und einen Flammenwerfer der Marke "Alien-Brater". Nach einigen Spielen bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist. Da fast alle Knöpfe des Joypads belegt sind, habt Ihr im harten Feuergefecht alle Hände voll zu tun. ws

Gerenderte Zwischensequenzen werden nach jedem erfolgreich absolvierten Level-Abschnitt eingespielt.



„Sieht man einmal von der offensichtlichen "Rambo"-Brutalität ab, bleibt ein rassiges Action-Spiel übrig. Vor allem bei der fließenden 3D-Grafik zeigt sich Lone Soldier von seiner besten Seite – wenn man auch von den gelegentlichen Polygon-Fehlern absieht, die bei den meisten PSX-Spielen auftauchen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen. Die Steuerung bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit, aber danach spielt es sich wunderbar – was selbst unser Beat'em-Up-King Ralph später zugeben mußte. Der Sound dagegen ist sehr enttäuschend. Außer den wenigen Baller- und Explosionsgeräuschen sind nur ein paar gemurmelte Worte zu hören. Darauf kommt es aber bei Lone Soldier nicht an. Wer sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt solide Baller-Action und zeitgemäße Texture-Mapping-Grafik vom feinsten geboten. Die "netten" Zusatzwaffen steigern zudem die Spielmotivation. Durchschlagende Extras, unterschiedliche Level-Szenarien und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen dafür, daß Lone Soldier sich spielerisch von der gewöhnlichen 2D-Action-Konkurrenz abheben kann."

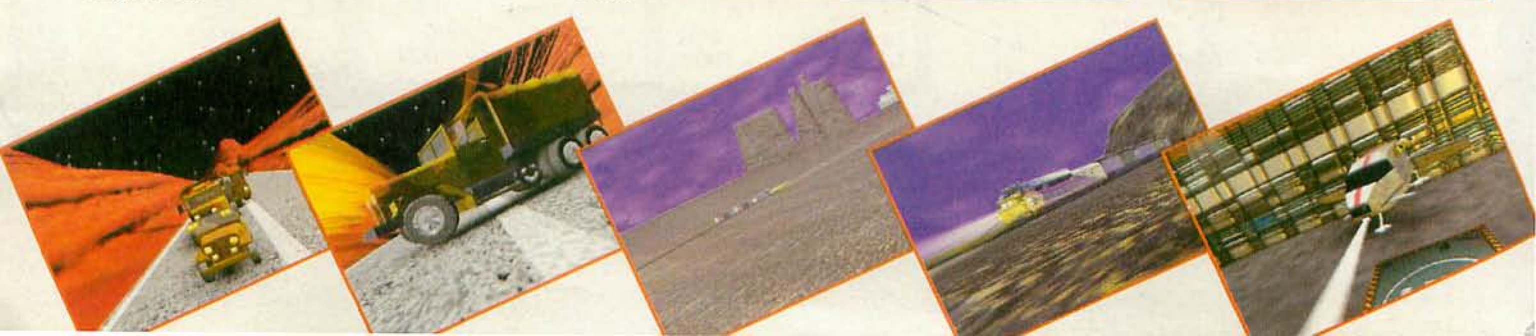


Ein schwer gepanzerter Zug brettert mitten durch die Stadt

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Action-Shooting
Megabit: CD
Hersteller: Telstar
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 70%



GAME NEWS *the shops*

Die Videospiel-Shops mit Pfiff !!!

SONY PLAYSTATION Die Deutsche Version

3 Decathlon	Fr. 99.-	Lone Soldier	Fr. 89.-
Acctua Soccer	Fr. 99.-	NHL Hockey '96	Fr. 99.-
Aigle Warrior	Fr. 89.-	Novastorm	Fr. 79.-
Air Combat	Fr. 79.-	Off World Intercept.	Fr. 89.-
Alien	Fr. 99.-	Panzer General	Fr. 99.-
Alien Trilogy	Fr. 89.-	Parodius	Fr. 89.-
Alone In The Dark	Fr. 99.-	Philisoma	Fr. 79.-
Assault Riggs	Fr. 79.-	Primal Rage	Fr. 99.-
Battle A. Toshinden	Fr. 79.-	Rapid Reload	Fr. 79.-
Chessmaster 3D	Fr. 89.-	Rayman	Fr. 89.-
Cyber Sleed	Fr. 79.-	Revolution X	Fr. 99.-
Cyber Speed	Fr. 99.-	Ridge Racer	Fr. 89.-
Destruction Derby	Fr. 89.-	Rise 2 - The Resurr...	Fr. 89.-
Disc World	Fr. 79.-	Shellshock	Fr. 99.-
Eleventh Hour	Fr. 99.-	Shockwave Assault	Fr. 99.-
ESPN Extreme Sports	Fr. 79.-	Starblade	Fr. 79.-
Fifa Soccer '96	Fr. 99.-	Tekken	Fr. 99.-
Gunners Heaven	Fr. 79.-	The Raiden Project	Fr. 89.-
HI-Octane	Fr. 99.-	Theme Park	Fr. 99.-
Jumping Flash	Fr. 79.-	Thunderhawk - Fire...	Fr. 99.-
Jupiter Strike	Fr. 89.-	Top Gun	Fr. 89.-
Kileak The Blood	Fr. 79.-	Twisted Metal	Fr. 79.-
Krazy Ivan	Fr. 79.-	WWF Wrestlemania	Fr. 89.-
Lemmings 3D	Fr. 79.-	Wipe Out	Fr. 89.-
Loaded	Fr. 89.-	X-Com	Fr. 99.-

Wir haben immer die neusten PSX-Titel in unseren Ladengeschäften!

Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung.
Einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.
Master Card / Eurocard / VISA / American Express

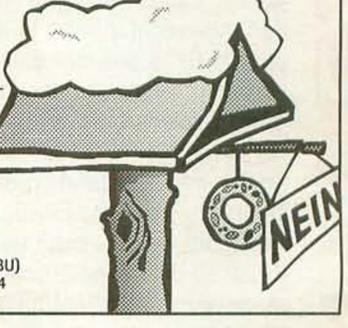
Game News im Internet : http://www.mgs.ch/mgs/gnews

Kramgasse 17	CH-3011 Bern	Tel: 031/311'86'33
Bayweg 9	CH-3123 Belp	Tel: 031/819'75'89
Im Shoppyland	CH-3321 Schönbühl	Tel: 031/859'66'33
La Tour Shopping	CH-3250 Lyss	Tel: 031/ 84'42'22



VORSICHT WINTERFÜTTERUNG

Winterfütterung schadet mehr als sie nützt. Sie pfuscht der Natur ins Handwerk und hilft nur wenigen, ohnehin häufigen Vogelarten. Bevor Sie die Hersteller-Kassen füttern, füttern Sie sich lieber mit Informationen (für 3,- DM in Briefmarken).





Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

GAME EXPRESS

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price powe

SUPER NES

Actraiser 2 dt 79.95
Asterix & Obelix dt 124.95
Batman Forever dt 99.95
Bomberman 3 dt 119.95
Boogerman dt 99.95
Chrono Trigger us 129.95
Cut Throat Island dt 109.95
Dirt Trax FX dt 109.95
Donald in Maui Malla dt 119.95
Donkey Kong Count. 2 dt 124.95
Dracula X (16 MB) dt 119.95
Earth Worm Jim dt 89.95
Earth Worm Jim 2 dt 109.95
Fifa Soccer 96 dt 99.95
Hebereke 2 dt 79.95
Hungry Dinosaurs dt 79.95
Int.S.Soccer Deluxe dt 119.95
Int.Superstar Soccer dt 109.95
Izzy's Quest dt 109.95
J.Madden Football 96 dt 89.95
Jungle Strike dt 99.95
Killer Instinct dt 139.95
Kirbys Ghost Trap dt 119.95
Lemmings 2 dt 79.95
Lobo dt 119.95
Lost Vikings 2 dt 99.95
Lothar Matthäus dt 99.95
Mario All Star Clas. dt 64.95
Mario World 2 dt 109.95
Mechwarrior 3050 dt 89.95
Mega Man 7 dt 99.95
Mega Man X 2 dt 99.95
Metroid uk 69.95
Mickey & Minnie dt 89.95
Micro Machines 2 dt 119.95
NBA Live 96 dt 99.95
NBA Live 95 dt 99.95
NHL Hockey 96 dt 99.95
PGA Tour Golf 96 dt 119.95
Pinocchio dt 124.95
Porky Pig's H.Hol. dt 109.95
Power Ranger 2 dt 119.95
Prehistorik Man dt 109.95
Primal Rage dt 109.95
Revolution X dt 109.95
Samurai Shodown dt 99.95
Secret of Evermore dt 109.95
Soul Blazer dt 99.95
Spot Goes to Hollyw. dt 109.95
Star Trek: Next Gen. dt 109.95
Star Trek:Deep Space dt 119.95
Tetris 2 dt 109.95
Theme Park (kp.dt.) dt 109.95
Tim in Tibet dt 129.95
Turrican 2 dt 99.95
Urban Strike dt 99.95
Waterworld dt 99.95
Weapon Lord dt 119.95
Worms dt 109.95
WWF Wrestl. Arcade dt 109.95

SONDERANGEBOTE

Aaht Real Monster dt 59.95
Aero the Akrobat 2 uk 59.95
Beavis and Butthead dt 39.95
Bomberman 2 dt 59.95
Clay Mates dt 49.95
Mechwarrior dt 59.95
Mickey Mania dt 59.95
Parodius dt 39.95
Phantom 2040 dt 59.95
Rise of the Robots dt 39.95
Star Wars 3 dt 59.95
Stargate dt 39.95
Street Racer dt 39.95
Syndicate dt 39.95
Zoop dt 59.95

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter dt 39.95
Action Replay Pro 3 dt 89.95
Antennenkabel SNES dt 14.95
Aura Interactor dt 189.95
Donkey Kong Plüsch dt 39.95
Donkey Kong Anhänger dt 4.50
Game Mage 2 dt 69.95
Joypad (Nintendo) dt 29.95
Pro Pad SV-334 dt 24.95
Spieleber. Donkey 2 dt 23.95
Spieleb.Mario Worl.2 dt 22.95
Super Key Adapter dt 29.95
S.NES ohne Spiel dt 189.95
Universal Adaptor dt 29.95
Verlängerung Joypad dt 9.95

GAMEBOY

Asterix & Obelix dt 59.95
Asteroids & Missile dt 59.95
Bomberman 2 dt 54.95
Casper dt 54.95
Donkey Kong Land dt 59.95
Earth Worm Jim dt 59.95
Fifa Soccer 96 dt 59.95
Galaga & Galaxian dt 59.95
Lion King dt 59.95
Mega Man 4 dt 49.95
Mickey Mouse 5 dt 59.95
Micro Machines 2 dt 59.95
NBA Live 96 dt 59.95
NHL Hockey 96 dt 59.95
Pinocchio dt 59.95
Star Trek Generation dt 54.95
Streetfighter 2 dt 59.95
Tetris 2 dt 59.95
Tim in Tibet dt 59.95
USHAR Monster Truck dt 49.95
Waterworld dt 49.95
Zoop dt 44.95

SONDERANGEBOTE

Fifa Soccer dt 39.95
John Madden 95 dt 39.95
Pac Panic dt 39.95

MEGA DRIVE

Aaht Real Monster dt 59.95
Addams Family Values dt 109.95
Comix Zone dt 109.95
Cut Throat Island dt 89.95
Donald Duck Maui Ma. dt 109.95
Earth Worm Jim dt 109.95
Earth Worm Jim 2 dt 109.95
EXO Squad dt 99.95
Fifa Soccer 96 dt 89.95
Garfield dt 104.95
Indiana Jones Gr.Ad. dt 99.95
Izzy's Quest dt 99.95
J.Madden Football 96 dt 89.95
Lothar Matthäus dt 99.95
Marsupilami dt 89.95
Micro Machines 96 dt 99.95
NBA Live 96 dt 89.95
NFL Quarterback '96 dt 99.95
NHL Hockey 96 dt 89.95
Pac Panic dt 59.95
PGA Tour Golf 96 dt 89.95
Phantasy Star 4 dt 109.95
Phantom 2040 dt 59.95
Pitfall dt 59.95
Pocahontas dt 104.95
Power Ranger 2 dt 94.95
Revolution X dt 89.95
Spot Goes to Hollyw. dt 109.95
Star Trek:Deep Space dt 99.95
Stargate dt 89.95
Tiny Toon 2 dt 69.95
Total Football dt 79.95
Vectorman dt 84.95
Waterworld dt 99.95
Weapon Lord dt 99.95
WWF Wrestl. Arcade dt 89.95
Zoop dt 59.95

SONDERANGEBOTE

Ballz dt 39.95
Beavis and Butthead dt 39.95
Hurricanes dt 49.95
Incredible Hulk dt 29.95
Jurassic Park dt 49.95
Madden NFL 95 dt 49.95
Mighty Max dt 49.95
NHLPA Hockey '95 dt 49.95
Ottifants dt 24.95
Rise of the Robots dt 49.95
Winter Olympics dt 39.95
Yogi Bear dt 49.95

SATURN

Bug dt 109.95
Clockwork Knight dt 79.95
Clockwork Knight 2 dt 99.95
Cyber Speedway dt 84.95
Cyberia dt 89.95
Daytona USA dt 109.95
Digital Pinball dt 89.95
Fifa Soccer 96 dt 89.95
Heberake dt 79.95
Hi Octane (DA) dt 89.95
Myst (kompl. dt) dt 94.95
NBA Jam Tournament dt 89.95
NHL Hockey 96 dt 89.95
Panzer Dragoon dt 99.95
Parodius Deluxe dt 89.95
Primal Rage dt 89.95
Rayman dt 89.95
Real Yumeme (kp.dt.) dt 109.95
Revolution X dt 84.95
Robotica dt 84.95
Sega Rally dt 99.95
Shell Shock dt 94.95
Shinobi X dt 94.95
Streetfighter Movie dt 89.95
Theme Park (kp.dt.) dt 89.95
Thunderhawk 2 dt 94.95
Victory Goal dt 104.95
Virtua Fighter 2 dt 99.95
Virtua Fighter dt 99.95
Virtua Fight 2 Remix dt 64.95
Virtua Racing dt 89.95

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter dt 69.95
Action Replay Saturn dt 89.95
Antennenkabel dt 49.95
Arcade Racer Lenkrad dt 119.95
Backup Memory Saturn dt 89.95
Joypad Saturn dt 39.95
Saturn+VF & Clockw. dt 769.95
Video CD MPEG-Karte dt 329.95
Sega Saturn o. Spiel dt 599.95
Universal Adaptor dt 49.95
Virtua Stick Saturn dt 79.95

PLAYSTATION

Air Combat dt 84.95
Assault Rigge dt 79.95
Battle A.Toshinden dt 89.95
Cybersled dt 84.95
Cyberspeed dt 89.95
Destruction Derby dt 89.95
Discworld (kp. dt.) dt 84.95
Extreme Sports dt 84.95
Fifa Soccer 96 dt 89.95
Hebereke's Popoitto dt 79.95
Hi Octane (DA) dt 89.95
Jumping Flash dt 79.95
Kileak the Blood dt 84.95
Crazy Ivan dt 79.95
Lemmings 3D dt 84.95
NBA Jam Tournament dt 84.95
Novastorm dt 84.95
Panzergeneral dt 89.95
Parodius Deluxe dt 89.95
PGA Tour Golf 96 dt 89.95
Philosoma dt 84.95
Primal Rage dt 89.95
Overkill dt 89.95
Raiden dt 79.95
Rapid Reload dt 89.95
Rayman dt 89.95
Ridge Racer dt 89.95
Road Rash dt 89.95
Shell Shock dt 79.95
Shock Wave dt 89.95
Starblade Alpha dt 89.95
Street Racer dt 89.95
Striker 96 dt 89.00
Tekken dt 99.95
Theme Park dt 89.95
Thunderhawk 2 dt 79.95
Viewpoint dt 89.95
Warhammer Fantasy B. dt 89.95
Warhawk dt 84.95
Wipe out dt 69.95
WWF Arcade dt 69.95
X-Com Enemy Unknown dt 79.95

ZUBEHÖR

Action Replay 1 PSX dt 54.95
Antennenkabel PSX dt 42.95
ASCII Joypad Autof. dt 59.95
ASCII Joystick dt 94.95
Euro-Scart Kabel dt 64.95
Joypad Sony PSX dt 49.95
Verlängerung Joypad dt 19.95
Link-Kabel PSX dt 39.95
Maus Sony PSX dt 49.95
Memory Card Sony PSX dt 42.95
NeGcon Joypad dt 84.95
RGB-Scart Kabel Sony dt 34.95
Sony Playstation dt 589.95

3DO

Alone in the Dark 1 dt 89.95
Alone in the Dark 2 dt 84.95
Blade Force dt 84.95
Casper dt 99.95
Creature Shock dt 79.95
Cyberia dt 89.95
Dragon Lore dt 84.95
Driving Need f.Speed dt 89.95
Foes of Ali dt 89.95
Gridders us 69.95
Gridders uk 69.95
Killing Time dt 89.95
Lost Vikings 2 dt 89.95
NHL Hockey 96 dt 89.95
Panzergeneral dt 79.95
PGA Tour Golf 96 dt 89.95
Primal Rage dt 99.95
Rebel Assault dt 79.95
Return Fire (DA) dt 79.95
Sesame Street Numb. us 69.95
Shadow War of Succ. us 69.95
Space Hulk uk 79.95
Station Invasion uk 39.95
Syndicate (DA) dt 89.95
Waterworld Action dt 99.95
Wing Commander 3 dt 89.95
Zhadnost uk 64.95

ZUBEHÖR

Goldstar 3-Do+Spiel dt 599.95
Goldstar Joypad dt 59.95
3-Do FZ-10 + Starb. dt 629.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

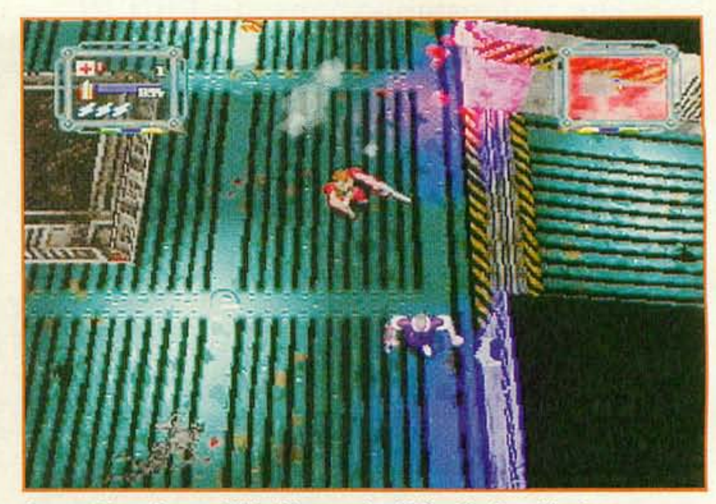
089/580 60 55

Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SONY PLAYSTATION


Die vielen L... tumdidudidum...Lichteffekte sind wirklich genial


Am rechten oberen Bildschirmrand seht Ihr die Levelkarte

Höllenspaß
Loaded

Sechs der miesesten Söldner des Universums wurden ungerechterweise in das übelste Gefängnis der Galaxis verbannt. Also wird der Ausbruch geplant, die Waffen geladen und alles in die Luft gejagt, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Im Ein-Spieler-Modus oder zu zweit wählt Ihr einen der sechs Charaktere, die sich in Bewaffnung und Panzerung unterscheiden. Je nach Figur steht Euch z.B. ein Flammen- oder Raketenwerfer, Shotgun oder Panzerfaust zur Verfügung. Den Bildschirm seht Ihr aus einer Vogelperspektive, mit den L2-R2-Tasten zoomt Ihr näher an das Geschehen ran. Neben der regulären Waffe besitzt jeder Söldner auch noch einen begrenzten Vorrat an Smart-Bombs, die jeden Gegner in Reichweite ausschalten. In den grafisch unterschiedlichen Spielabschnitten wird Euch jeweils eine Hauptmission gestellt. Meist sollt Ihr einfach nur den Ausgang finden, in einigen Stages sucht Ihr Treibstoff oder Teile einer Bombe. In manchen Spielabschnitten müßt Ihr verschiedenfarbige Keycards finden, um bestimmte Türen zu öffnen. In den überall verstreuten Kisten findet Ihr wichtige Extras wie z.B. Waffen-Power-Ups, Munition und Erste-Hilfe-Kästen. *rz*





„Loaded gehört sicher zu den härteren Spielen, die es für die Playstation gibt. In jedem Raum, den Ihr "durchsucht" habt, bleiben von den Gegnern nur traurige Reste übrig. Zu Beginn macht die pausenlose Action auch einen Heidenspaß, aber wenn man sich mal durch die ersten Levels gekämpft hat, wird die eintönige Splatter-Ballerei doch langweilig. Richtig Spaß macht Loaded eigentlich nur zu zweit. Durch die Vogelperspektive kommt jedoch nie die Spannung auf, die für 3D-Actionspiele typisch ist. Grafisch zeigt Loaded, was in der Playstation steckt, speziell die brillanten Lichteffekte entlockten auch den hartgesottenen VGmes-Redakteuren öfters mal ein überraschtes "Hoppala". Auch die Musik, eine gute Mischung aus Rock- und Dance-Stücken, paßt zur Non-Stop-Action. Wegen der unverblümt gewaltorientierten Handlung eignet sich Loaded nur für Erwachsene und erhält deswegen auch keine Spielspaßwertung."



Oben: Im Spaceport stehen die Gegner Schlange
Links: Nach jeder Stage seht Ihr eine Übersicht Eurer Erfolge



Sechs abgefahrene Figuren stehen Euch am Anfang zur Auswahl

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Softgold
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Linkoption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	74%
Musik:	80%
Soundeffekte:	72%

Keine Spielspaß-Wertung
wegen harter Gewaltszenen



HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

SUPER NINTENDO

Title		Price
7th Saga 2	us	Jan.
Action Replay 3	dv	99.-
Batman Forever	dv	79.-
Bomberman 3	dv	129.-
Big Sky Trooper	dv	129.-
Breath of Fire 2	us	129.-
Chrono Trigger	us	149.-
Donald in Maui Mallard	dv	139.-
Earth Worm Jim 2	dv	129.-
Fifa Soccer 96	dv	119.-
International S. Soccer Deluxe	dv	139.-
Lufia 2	us	Jan.
Megaman 7	dv	109.-
Mega Man X2	dv	109.-
Micro Machines 2	dv	119.-
NBA Live 96	dv	119.-
NHL 96	dv	119.-
Pinoccio	dv	139.-
PGA Golf 96	dv	119.-
Power Rangers 2	dv	129.-
Prehistorik Man	dv	119.-
Revolution X	dv	129.-
Secret of Evermore	dv	119.-
Secret of the Stars	us	119.-
Super Mario World 2	dv	119.-
Tim in Tibet	dv	139.-
Theme Park	dv	129.-
Venom Spiderman	dv	129.-
Waterworld	dv	129.-
Weapon Lord	dv	129.-
Wayne Gretzky Hockey	dv	129.-
Worms	dv	119.-
WWF Wrestlemania	dv	129.-

3DO

Title		Price
11th Hour	us	129.-
Alone in the Dark 2	us	109.-
Braindead 13	us	119.-
Blade Force	us	79.-
Creature Shock	dv	109.-
Cyberia	us	119.-
Deathkeep	dv	119.-
Foes of Ali	dv	119.-
Fifa 96	dv	119.-
Killing Time	us	119.-
Lost Eden	us	109.-
NHL 96	dv	119.-
PGA Golf 96	dv	119.-
Primal Rage	dv	109.-
Syndicate	dv	69.-

MEGA DRIVE/ CD / 32X

Title		Price
Alien Soldier	dv	69.-
Bugs Bunny	dv	Jan.
Donald in Maui Mallard	dv	119.-
Earth Worm Jim 2	dv	129.-
Fifa 96	dv	109.-
John Madden 96	dv	109.-
Light Crusader	dv	119.-
Mega Man W.W.	dv	69.-
NBA Live 96	dv	109.-
NHL Hockey 96	dv	109.-
PGA Golf 96	dv	109.-
Phantasy Star 4	dv	129.-
Power Ranger the Movie	dv	109.-
Revolution X	dv	119.-
Spot goes to Hollywood	dv	119.-
Star Trek Deep Space 9	dv	119.-
Story of Thor	dv	99.-
Striker 2	dv	Jan.
Vectorman	dv	109.-
Weapon Lord	dv	119.-
WWF Wrestlemania	dv	119.-

SEGA SATURN

Title		Price
Action Replay	dv	99.-
Casper	dv	109.-
Clockwork Knight 2	dv	109.-
Controllpad	dv	39.-
Cyber Speedway	dv	99.-
Cyberia	dv	99.-
Descent	us	109.-
Dark Stalkers	us	119.-
Digital Pinball	dv	105.-
F-1 Live Information	dv	Jan.
Fifa Soccer 96	dv	Jan.
Gex	us	Dez.
Golden Axe	dv	Jan.
Galactic Attack	dv	99.-
Hi-Octane	dv	Dez.
MPEG-Karte	dv	339.-
Myst	dv	99.-
Mystery Mansion	dv	129.-
Mystery Mansion	us	79.-
Mystaria	dv	Jan.
NBA Jam T.E.	dv	95.-
NBA Basketball	dv	Dez.
NHL All Star Hockey	dv	109.-
NHL Hockey 96	dv	Dez.
Parodius Deluxe	dv	99.-
Primal Rage	dv	99.-
Rayman	dv	99.-
Revolution X	dv	99.-
Shell Shock	dv	109.-
Sega Rally	us	139.-
Shinobi X	dv	79.-
Sim City 2000	dv	109.-
Thunderhawk 2	dv	109.-
Theme Park	dv	99.-
Toshinden	dv	Jan.
Universaladapter (alle Formate)	dv	59.-
Virtua Cop mit Gun	us	169.-
Victory Boxing	dv	99.-
Virtua Racing	dv	99.-
Virtua Hang On	dv	Dez.
Virtua Fighting 2	us/jp	Dez.
Wing Arms	dv	Jan.
World Leage Baseball	dv	109.-
WWF Wrestlemania	us	Dez.
X-Men	jp	149.-

PLAYSTATION

Title		Price
A-Train 4	us	Dez.
Air Combat	dv	99.-
Batman Forever	us	Dez.
Casper	dv	109.-
Castlevania	us	Dez.
Cyberia	dv	99.-
Cyberspeed	dv	129.-
Descent	us	Dez.
Discworld	dv	99.-
Extreme Games	dv	99.-
Exector	jp	49.-
Falkata	jp	79.-
Formation Soccer	us	129.-
Fifa Soccer 96	dv	Jan.
Goal Storm	dv	99.-
Hermy Hopperhead	jp	79.-
Hyper Formation Soccer	jp	79.-
Hi-Octane	dv	Dez.
John Madden 96	dv	Jan.
In the Hunt	jp	149.-
Krazy Ivan	dv	99.-
Lemmings 3D	dv	79.-
Link Kabel	dv	49.-
Loaded	dv	99.-
Memory Card	dv	49.-
Metal Jacket	jp	69.-
NBA Jam T.E.	dv	95.-
Namco Museum	jp	149.-
NHL 96	dv	Dez.
neGcon Joypad	dv	99.-
Panzer General	dv	99.-
Parodius Deluxe	dv	99.-
PGA Golf 96	dv	Dez-
Philosoma	dv	99.-
Primal Rage	dv	99.-
PlayStation	dv	549-
Rayman	dv	99.-
RGB Kabel	dv	59.-
Revolution X	dv	99.-
Ridge Racer Revolution	jp	Dez.
Road Rash	dv	119.-
Shell Shock	dv	Jan.
Shockwave Assault	dv	119.-
Slayer	dv	99.-
Street Fighter the Movie	dv	79.-
Starblade	dv	95.-
Striker 96	dv	99.-
Street Racer	dv	99.-
Twisted Metal	dv	95.-
Thunderhawk 2	dv	99.-
Theme Park	dv	109.-
Viewpoint	dv	119.-
Warhawk	dv	99.-
Warhammer Fantasy Battle	dv	99.-
WWF Wrestlemania	dv	79.-
X-Men	dv	99.-
X-Com	dv	99.-


Donkey Kong Country 2 - SNES/dv 139,-


Sega Rally - SAT/dv Jan.


Virtua Fighter 2 SAT/dv Jan.


Play Station dv 549,-

Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten.
Versandkosten DM 10,- + NN

Bestellannahme Mo.-Fr. 10.00 -18.30 Uhr
Kein Ankauf und kein Tausch.

Ladengeschäfte:

München
Herzostr. 2 (Münchner Freiheit)
Tel.: 089 / 344 388

Oldenburg
Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone)
Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg
Fuggerstr.4-6 (Königsplatz)
Tel.: 0821 / 31 31 34

(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 / 961 41 00
Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich)

Inhaber: High Score Games GmbH

SONY PLAYSTATION


Die Doomsday-Bombe ist eine Smart-Bomb mit 300 Metern Radius


Nur in der Cockpit-Ansicht läßt sich der Helikopter gut steuern

Nonstop-Action
Warhawk

Weltweit tauchen plötzlich schwer bewaffnete Truppen auf und schlagen gnadenlos zu. Die reguläre Armee ist chancenlos, man vermutet einen neuartigen Treibstoff hinter den Erfolgen der Angreifer. Als Pilot des experimentellen Hubschraubers XA-165 Warhawk sollt Ihr in verschiedenen Szenarien Kanister mit der unbekannten Substanz zur Analyse aufnehmen und Euch nebenbei noch die pausenlos attackierenden Gegner vom Hals halten. Zu diesem Zweck wurde Euer Prototyp mit einem Maschinengewehr, einer Plasmakanone sowie zwei Arten von zielsuchenden Raketen ausgestattet. Ein Schild schützt Euch vor Angriffen, allerdings verliert das Kraftfeld mit jedem Treffer an Wirkung. Das Cockpit zeigt Euch den Zustand Eures Helikopters, Eure Höhe und Geschwindigkeit, einen Radarschirm und den Munitionsvorrat der gewählten Waffe. Vor jeder Mission seht Ihr einen kurzen Film, in dem Euch die Aufgabe verdeutlicht wird. Nach sehr kurzer Ladezeit befindet Ihr Euch auch schon direkt auf dem Schlachtfeld. Im ersten von insgesamt sechs Levels bombardiert Ihr eine Pyramide, während Bodentruppen, Kanonen und Jagdflugzeuge Euch pausenlos attackieren. Im zweiten Spielabschnitt schlängelt Ihr Euch durch einen engen Canyon, danach sollt Ihr eine fliegende Festung mit Begleit-Convoy angreifen. Stage vier mit dem Vulkan im Zentrum ist die grafisch beeindruckenste Mission. In Level fünf zwängt Ihr Euch durch enge Höhlen, die durch Feuerwälle geschützt sind. Zu guter Letzt versucht Ihr, in einer stürmischen nach das Hauptquartier von Kreel, dem Anführer der gegnerischen Truppen, zu zerstören. *rz*







Von links nach rechts: Der Pyramiden-Level, Angriff auf den Flugzeugträger, der Vulkan, in der Höhle wird's ganz schön eng, der hohe Turm ist Kreels Hauptquartier

Rechts: Der Vulkan-Level ist der grafisch am beeindruckenste Spielabschnitt



„Warhawk ist ein 3D-Shoot'em Up, wie man es von den neuen Konsolen erwartet. Die schnelle und detaillierte 3D-Grafik läßt keine Wünsche offen, an die Steuerung gewöhnt man sich nach kurzer Zeit, obwohl alle Tasten belegt sind. Schon nach wenigen Minuten sorgt die Nonstop Action für Schweißausbrüche, ständig wird man angegriffen, mit einem Auge auf der Schildanzeige versucht man einerseits, Schüssen auszuweichen, um gleichzeitig selbst einige Treffer anzubringen. Die sechs Missionen bieten durch die unterschiedlichen Szenarien viel Abwechslung, im einfachsten Schwierigkeitsgrad seid Ihr allerdings in zwei Tagen durch. Von der genialen Stimmung her hat mich Warhawk etwas an Choplifter erinnert, auf jeden Fall gehört es zu den besten PSX-Spielen überhaupt."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sony Computer Entertainment
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

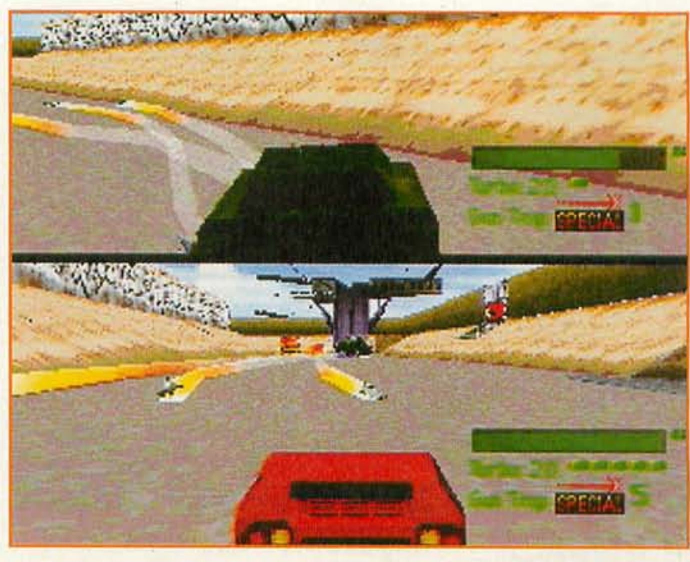
Grafik:	80%
Musik:	55%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß 83%





Die zwölf Fahrer und ihre Karren sind extrem abgefahren



Im Zwei-Spieler-Modus wird's noch spannender (Pech für den Roten)

Road Crash

Twisted Metal

Ja Leute, es gibt ein Leben nach *Destruction Derby*. Nach einer E-Mail auf Eurem Internet-Terminal steht fest: Ihr werdet fahren. Zu bestreiten ist das ultimative Rennen im nächtlichen Los Angeles. Ihr entscheidet Euch für eines von zwölf bewaffneten Fahrzeugen vom Chopper bis hin zum Monster-Truck. Die Übrigen sind dann Eure Gegner. Alle Kisten unterscheiden sich in Bewaffnung, Panzerung, Geschwindigkeit und Wendigkeit. Waffen (ausgenommen MG und Special-Waffe) müssen aufgelesen werden. Als Ansichten stehen die Position hinterm Lenkrad und zwei Zoom-Phasen hinter dem Vehikel zur Wahl. Ebenso unterschiedlich, wie die Fahrzeuge sind auch die Strecken. Ihr heizt durch den Park, über die Autobahn, über Hausdächer und sogar durch das Foyer einer Oper. Je nach Level ändert sich die Anzahl von Feinden, die Ihr ausschalten müßt, bevor Ihr mit einem neuen Paßwort ausgestattet in den nächsten Level dürft. Weil Actionspiele bekanntlich zu zweit mehr Spaß machen, enthält auch *Twisted Metal* einen Duell-Modus, in dem Ihr auf geteiltem Bildschirm gegeneinander antretet. Als Sound gibt's Metal bis Rave. *js*





"Acht gegen einen" fordert Euch bis zur Grenze heraus



„Das Spiel ist originell, actionreich und grafisch aufwendig gestaltet. Ab und zu stimmen zwar die Größenverhältnisse nicht ganz (wenn Ihr beispielweise einen Typen mit Bazooka überfahrt, der Euch höchstens bis zum Knie geht), aber das stört eigentlich nicht weiter. Entweder habt Ihr gerade einen Verrückten im Fadenkreuz oder gar im Genick. Was soll ich Euch sagen, Twisted Metal ist ungefähr so, wie ich mir den Duell-Modus von Destruction Derby gewünscht hätte. Was mir etwas aufstößt, ist die Kürze des Spiels, man ist einfach zu schnell durch. Die doppelte Anzahl an Levels hätte der CD nicht geschadet. Platz wäre noch gewesen (35 Minuten bespielt). Ansonsten gibt's an der abgedrehten Verschrottungsaktion wenig auszusetzen. Kurzum: Das Teil geht ab wie Ratte und ist damit das richtige Action-Futter für diejenigen, denen auf der Playstation zu wenig los ist (vor allem zu zweit).“



Für den richtigen Speed taugt die Cockpitperspektive am besten

System: Playstation
Spieletyp: Action-Rennspiel-
Megabit: CD
Hersteller: Single Track/Sony
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	74%
Musik:	75%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 72%



Wer das falsche Extra aufliest, wird gnadenlos zugebombt



Schick aber doof; die ersten Gegner sind noch leicht zu schlagen

De spinne, de Russe

Krazy Ivan

Es ist doch zum Auswachsen: Jedesmal, wenn Aliens auf der Erde landen, um ihre fortschrittliche Kultur zu verbreiten, gibt's einen einsamen Helden, der alles wieder zunichte macht. Ein ebensolcher ist Ivan, der sibirische Mech-Pilot. Im Render-Intro von *Krazy Ivan* werdet Ihr über die Invasion der Außerirdischen aufgeklärt und von technischen Spielereien beeindruckt. Danach wird im Mech Platz genommen, und ab geht die Post. Pro Einsatzgebiet (davon gibt's fünf) tretet Ihr gegen drei Mittelgegner an, während kleinere Feinde wie die Kletten an Euch hängen. Jeder Widersacher hinterläßt nach seinem Ableben ein Extra, mit dem Ihr Schilde oder Waffen aufbohrt. Hier ist allerdings auch etwas Vorsicht geboten. Manch eine Extrapille löst nämlich einen feindlichen Luftangriff oder Steuerungs-Chaos aus. Dicke Motze lassen neben einem Extra auch Horden von winzigen Geiseln frei, die Ihr durch Drüberlaufen (?) aufsammelt. Nach den drei Mittelgegnern heißt's noch einen Schildgenerator zerblasen, und schon geht's in die nächste Mission. Zwischen den Levels feilt Ihr an Eurer Ausrüstung und erhaltet im Video-Briefing neue Informationen. Wer *Krazy Ivan* nicht am Stück durchspielen möchte, kann nach jeden Level seinen persönlichen Rücksetzpunkt auf seine Speicherkarte brennen. Zum Spiel gibt's Techno-Sound, der stellenweise sogar an *Wipeout* erinnert. Für Duelle braucht Ihr mal wieder eine Zweitausrüstung plus Link-Kabel und CD. *js*



„Schade, daß Eure Feinde wie die Düsenkarnickel durch die Luft zischen, während Ihr lediglich noch oben schauen und schießen könnt. Die Missionen strotzen nicht gerade vor Abwechslung. Unsere Testversion hinterließ einen nicht 100%-ig sauberen Eindruck, weil das Intro etwas ruckelte, man immer noch gelegentlich "im Berg" steht und das Spiel beim Laden der Zwischengegner für Sekundenbruchteile stehenblieb. Da kurz drauf die Action aber wieder volle Kanne losschlägt, stört so etwas allerdings kaum. Mal wieder der Hit: der Zwei-Spielermodus. Hier kommt dann echte Spannung auf (nicht zuletzt wegen dem Nebel). Krazy Ivan ist ein gutes Actionspiel mit schnell steigendem Schwierigkeitsgrad (kein Wunder bei der Kürze), schicken Effekten und gelungenem Sound. Mech-Piloten, die schon länger auf dem Trockenen sitzen werden's mögen."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SIE
Testversion: SIE
Spieler: 1 bis 2 (Link)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	70%
Musik:	68%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 70%





Oben: Ivan himself
Generatoren sind die Endziele



Fliegende Gegner, die sich einigeln, fordern geübte Mech-Kontrolle

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

SuperNintendo

Titel		Preis
Asterix & Obelix	dt	139,95
Bomberman 3	**dt**	**109,95**
Breath of Fire 2	us	119,95
Chrono Trigger	us	149,95
Civilization	us	129,95
Donky Kong 2	**dt**	**129,95**
Donald Duck Maui Mall.	dt	129,95
Earthworm Jim 2	**dt**	**109,95**
FIFA Soccer '96	dt	119,95
Int.Super Star Soccer 2	dt	129,95
Killer Instinct	**pal**	**139,95**
Megaman X2	dt	109,95
Mario World 2	dt	109,95
Mechwarrior 3050	dt	109,95
Primal Rage	dt/us	99,95
Secret of Evermore	**dt**	**119,95**
Shadowrun	dt	139,95
StarTrek DeepSpace 9	dt	119,95
Super Turrican 2	**dt**	**109,95**
Theme Park	dt	109,95
Time Cop	dt	119,95
Waterworld	dt	109,95
Weapon Lord	**us**	**129,95**
WWF Arcade	dt	129,95
Umbau 50/60 Hz		99,00
ActionRep MKIII - kompl.	**dt**	**94,95**
Multitap 2 (VierSp.Adt.)		79,95
60 Hz taugl. Adapter		39,95

MegaDrive

Titel		Preis
Comix Zone	dt	119,95
FIFA '96	dt	99,95
Light Crusader	**dt**	**119,95**
NHL '96	**dt**	**89,95**
Pete Sampras	dt	49,95
Psycho Pinball	dt	109,95
Soleil	dt	119,95
Sonic & Knuckles	**dt**	**59,95**
Syndicate	dt	59,95
Vectorman	dt	89,95

MegaCD 2 +3 Spiele pal 299,95

Titel		Preis
Soul Star	dt	29,95
Thunderhawk	dt	49,95
WWF Rage in Cage	dt	59,95

Jaguar + Cyberm. pal 339,95

Titel		Preis
Burn Out	us	109,95
Fight for Live	us	119,95
Iron Soldier	**us**	**99,95**
Pitfall	us	119,95
Powerdrive Rally	us	109,95
Rayman	**us**	**119,95**
Space War 2000	us	99,95
Supercross 3D	us	99,95
Tempest 2000	**us**	**69,95**
Ultra Vortek	us	119,95
WhiteMan + 4 Sp.Adt	us	129,95
Zool	us	**49,95**

Jaguar CD+BlueLight. 299,95

Titel		Preis
Creature Shock	us	109,95
Demolition Man	us	109,95
Highlander	us	109,95
Hover Strike	us	109,95

3DO FZ-10+Starblade dt 649,95

Titel		Preis
Blade Force	dt	99,95
Captain Quazar	us	99,95
Casper	dt	99,95
Flying Nightmares	dt	99,95
Killing Time	dt	99,95
NHL '96	**dt**	**89,95**
Space Hulk	dt	99,95
Star Fighter	us	99,95
Wing Commander 3	**us**	**94,95**

Saturn ohne Spiel dt 649,95

Titel		Preis
Bug	**dt**	**89,95**
ClockworkKnight 2	**dt**	**79,95**
DEFCON 5	us	109,95
Digital Pinball	dt	99,95
FIFA '96	dt	99,95
Myst	dt	109,95
NBA Jam T.E.	dt	109,95
Minnesota Pool	us	109,95
Mystaria (Riglord Saga)	**us**	**119,95**
Parodius	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
SEGA Rally	**us**	**99,95**
Sim City 2000	us	109,95
Thempark	dt	99,95
VirtuaCop + Gun	**us**	**139,95**
Virtua Fighter 2	**us**	**99,95**
Virtua Racing	dt	89,95
Action Replay	**dt**	**99,95**
Adapter us/jp/dt		**49,95**

PlayStation dt 599,95

Titel		Preis
Air Combat	dt	89,95
Destruction Derby	dt	99,95
Disk World	dt	89,95
Exteme Games	**dt**	**89,95**
FIFA '96	dt	99,95
Hi Octane	dt	99,95
Loaded	dt	99,95
Lone Soldier	**pal**	**99,95**
NBA Jam T.E.	dt	99,95
Primal Rage	dt	99,95
Parodius	dt	99,95
Ridge Racer	dt	89,95
Road Rash	dt	99,95
Shockwave Assault	dt	99,95
Tekken	**dt**	**109,95**
Twisted Metal	dt	99,95
UFO (alles in deutsch!)	**dt**	**89,95**
View Point	dt	99,95
Warhawk	**dt**	**89,95**
WingCommander 3 (Jan)	dt	99,95
Wipe Out	**dt**	**99,95**

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

das haut den stärksten Weihnachtsmann um.

VirtuaFighter II 99,95

030-627 09 154

Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz

Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

---

dynatex

VIDEOSPIELE · HARDWARE · MANGA ZUBEHÖR PC - CD...

MERRY X-MAS AND A LOT OF NEW GAMES...

PLAYSTATION	579,- DM
SATURN	599,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
JAGUAR CD (DT)	299,- DM
PAL-WANDLER	89,90 DM
POWERSTATION	179,- DM
GOLDSTAR 3DO	699,- DM

GAME FAN	15,- DM
GAMEFRONT	3,90 DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

JAGUAR

Alien vs. Predator	109,90 DM
Battemaph CD	119,90 DM
Bubsy	49,90 DM
Burn out	109,90 DM
Club Drive	49,90 DM
Dino Dudes	49,90 DM
Double Dragon V	49,90 DM
Flashback	79,90 DM
Flip out	69,90 DM
Highlander CD	119,90 DM
Hover Strike CD	119,90 DM
Iron Soldier	99,90 DM
Pinball Fantasies	89,90 DM
Pitfall	109,90 DM
Power Drive Rally	109,90 DM
Raiden	49,90 DM
Rayman	119,90 DM
Ruina Pinball	109,90 DM
Tempest 2000	89,90 DM
Theme Park	69,90 DM
Troy Aikman	49,90 DM
Val d'Isere	49,90 DM
White Men...	69,90 DM
Zool II	49,90 DM

SCHON AB 49,90 DM

PLAYSTATION

Ace Combat	99,90 DM
Battle Arena Toshinden	99,90 DM
Destruction Derby	99,90 DM
Disc World	99,90 DM
Jumping Flash	99,90 DM
Kileak the Blood	99,90 DM
Lemmings 3D	99,90 DM
NBA Jam Tournament	99,90 DM
Novastorm	99,90 DM
Rapid Reload	99,90 DM
Rayman	99,90 DM
Ridge Racer	99,90 DM
Striker 96	99,90 DM
Streetfighter - The Movie	69,90 DM
Tekken	109,90 DM
Wipe out	99,90 DM
X-COM	99,90 DM
Boxer's Road (JP)	99,90 DM
Cosmic Race (JP)	49,90 DM
Crime Crackers (JP)	49,90 DM
Cyber Sled (JP)	79,90 DM
Darkstalkers (JP)	129,90 DM
Exector (JP)	89,90 DM
Gundan (JP)	99,90 DM
Gunner's Heaven (JP)	49,90 DM
Hyper Formation Soccer (JP)	99,90 DM
Jumpin Flash (JP)	49,90 DM
Kileak the Blood (JP)	49,90 DM
Metal Jacket (JP)	99,90 DM
New Japan Pro Wrestling (JP)	109,90 DM
Prime Goal J-League (JP)	99,90 DM
Ridge Racer (JP)	99,90 DM
R. Racer Revolution (JP)	129,90 DM
Starblade (JP)	79,90 DM
Sreet Fighter - The Movie (JP)	69,90 DM
Toshinden 2 (JP)	129,90 DM
Twinbee Puzzle (JP)	69,90 DM
Winning Eleven (JP)	49,90 DM
Zeitgeist (JP)	99,90 DM
ESPN Extreme (US)	99,90 DM
Kileak the Blood (US)	69,90 DM
Off World Interceptor (US)	69,90 DM
PGA Golf 96 (US)	109,90 DM
Rayman (US)	79,90 DM
Theme Park (US)	109,90 DM
Total Eclipse (US)	89,90 DM
WWF Wrestlemania (US)	109,90 DM

REAL 3DO

3DO Action Pack	69,90 DM
AD Slayer	49,90 DM
Alone in the Dark	49,90 DM
Bladeforce	79,90 DM
Corpse Killer	89,90 DM
D's Diner	119,90 DM
Fifa Soccer	89,90 DM
Flashback	79,90 DM
Hell	49,90 DM
Immercenary	49,90 DM
Iron Angel	69,90 DM
Microcosm	49,90 DM
Myst	79,90 DM
Need for Speed	89,90 DM
Out of this world	49,90 DM
Pataank	69,90 DM
Return Fire	89,90 DM
Road Rash	89,90 DM
Sampler III	9,90 DM
Sampler IV	9,90 DM
Shanghai	59,90 DM
Shock Wave	89,90 DM
Space Hulk	89,90 DM
Starblade Alpha pal	89,90 DM
Station Invasion	39,90 DM
Stellar 7	39,90 DM
Strahl	49,90 DM
Syndicate	89,90 DM
Theme Park	89,90 DM
Total Eclipse	89,90 DM
Trip D	49,90 DM
Wicked 18	89,90 DM
Wing Commander	79,90 DM
Wing Commander III	89,90 DM
Zhadnost incl. Joypad	89,90 DM

SCHON AB 9,90 DM

SEGA SATURN

Bug	89,90 DM
Daytona USA	109,90 DM
Digital Pinball	99,90 DM
Myst	109,90 DM
Nill Allstar Hockey	99,90 DM
Panzer Dragoon	109,90 DM
Pebble Beach Golf	99,90 DM
Rayman	99,90 DM
Shinobi X	99,90 DM
Streetfighter - The Movie	79,90 DM
Virtua Fighter Remix	69,90 DM
Clockwork Knight II (JP)	69,90 DM
Darius (JP)	129,90 DM
Kyutenkoi/Fantastic Pinball (JP)	79,90 DM
Rampo Adventure (JP)	39,90 DM
Slam Dunk (JP)	49,90 DM
Street Fighter (R.B.O.F.) (JP)	49,90 DM
Suikenbo/DARK LEGENDS (JP)	79,90 DM
Toshinden (JP)	129,90 DM
V.F. REMIX (JP)	49,90 DM
Victory Goal (JP)	49,90 DM
Virtua Fighter II (JP)	129,90 DM
Virtua Volley Ball (JP)	49,90 DM
X-MEN (JP)	139,90 DM
Off World Interceptor (US)	69,90 DM
Sega Rally (US)	139,90 DM
Shanghai (US)	69,90 DM
Shinobi Legions (US)	79,90 DM
Side Pocket II (US)	99,90 DM
Sim City 2000 (US)	109,90 DM
Virtua Cop & Gun (US)	169,90 DM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

All Stars Classic Serie	64,90 DM
Biometal	49,90 DM
Blackhawk	79,90 DM
Cool Spot	49,90 DM
Demons Crest	69,90 DM
Der Rasenmäher Mann	39,90 DM
Donkey Kong Country 2	139,90 DM
Dschungelbuch	79,90 DM
EWJ 2	129,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Ghoul Patrol	49,90 DM
Hebereke Popoon	49,90 DM
Illusion of Time	119,90 DM
Incredible Hulk	39,90 DM
Int. Superstar Soccer	109,90 DM
Jungle Strike	89,90 DM
Kid Clown in Crazy Chase	69,90 DM
King of Monsters	49,90 DM
Lemmings II	49,90 DM
Mickey Mania	49,90 DM
Mighty Max	39,90 DM
NFL Football	49,90 DM
Ninja Warriors Again	69,90 DM
Pac in Time	49,90 DM
Return of the Yedi	59,90 DM
Secret of Evermore	119,90 DM
Shootout Soccer	69,90 DM
Side Pocket	69,90 DM
S. Soccer	129,90 DM
Spectre	39,90 DM
Super BC Kid	69,90 DM
Super Tennis	39,90 DM
Super Turrican II	99,90 DM
Syndicate	49,90 DM
Theme Park	99,90 DM
Tiny Toons	49,90 DM
Troy Aikman	39,90 DM
Vortex	39,90 DM
World Heroes	39,90 DM
Yoshi's Island (SMW II)	119,90 DM
Zelda III	99,90 DM
Zero the Kamikaze Squirrel	69,90 DM
Zombies	49,90 DM

SCHON AB 39,90 DM

SEGA MEGA DRIVE

Alien Soldier	84,90 DM
Batman Forever	99,90 DM
Battle Frenzy	39,90 DM
Bubsy II	29,90 DM
Castlevania The Next Gen	34,90 DM
Charles Barkley II USA	19,90 DM
Comix Zone	109,90 DM
Die Schlümpfe	69,90 DM
Dino Dini Soccer	29,90 DM
Dragon (Bruce Lee)	34,90 DM
Dune II	109,90 DM
Earth Worm Jim	59,90 DM
EWJ 2	109,90 DM
Fifa 96	81,90 DM
Generation Lost USA	19,90 DM
High Seas Havoc	69,90 DM
Lawnmover Man	39,90 DM
Light Crusander	109,90 DM
Mickey Mania	49,90 DM
Mighty Max	39,90 DM
NHL Hockey 96	89,90 DM
Phantasy Star 4	129,90 DM
Pitfall	49,90 DM
Red Zone	29,90 DM
Rocket Night	34,90 DM
Shining Force II	99,90 DM
Slam Master	49,90 DM
Soleil	109,90 DM
Sonic Complilation	109,90 DM
Sparkster	34,90 DM
Story of Thor	119,90 DM
Striker	49,90 DM
Toughman Boxing Contest	29,90 DM
Vector Man	101,90 DM
Zombies ate my Neighbour	34,90 DM

SCHON AB 29,90 DM

ZUBEHÖR

Action Replay 3 SN	99,90 DM
Action Replay 2 MD	79,90 DM
Action Replay SAT	99,90 DM
Action Replay PSX	49,90 DM
Antennenkabel MD 1/2 + MS	19,90 DM
Game Gun 3DO	79,90 DM
Game Mage	69,90 DM
Game Saver	69,90 DM
Jaguar Pad	49,90 DM
Joypad SN	ab 19,90 DM
Joypad MD	ab 19,90 DM
Joysticks MD/SN	ab 29,90 DM
Netzteil MD/SN	29,90 DM
PAD Verlängerung MD/SN	9,90 DM
Quickjoy Pad MD/SN	ab 29,90 DM
RGB Kabel SN	29,90 DM
RGB Kabel MD	29,90 DM
US Adapter SN/MD	29,90 DM
5 Player Ad. SN/MD	59,90 DM
6 Player Ad. SAT	49,90 DM
3DO Pad's	ab 39,90 DM

SCHON AB 9,90 DM

GAME BOY SPECIAL ED.
99,90 DM

SUPER GAME BOY
89,90 DM

Irrtümer + Preisänderungen vorbehalten!

VERSANDHOTLINES 0231/556140 + 573233

LADEN 1 + VERSAND
Brückstr. 42-44
44135 D'MUND

DYNATEX LADEN ESSEN 02 01 / 79 66 52

LADEN 2
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - ÜBER FAX: 02 31 / 52 15 53

HEY! AB JANUAR SIND WIR AUCH IM INTERNET! (DYNATEX. DE)

HÖR AUF ZU LESEN UND RUF AN, WENN DU KEINE NEUHEITEN VERPASSEN WILLST..!

VERSANDKOSTEN 10,- DM (Nachnahme) --- AB 300,- DM FREI!!!

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue Abenteuerwelten begleiten...

Super Nintendo

Theme Park

Eine "Komplettlösung" zu einem nonlinearen Spiel wie Theme Park kann natürlich niemand von uns erwarten (und umgekehrt). Aus der Vielzahl an frommen Ratschlägen konnte ich allerdings doch ein paar lösungsähnliche herausfischen. Stefan Hartmanns (Ilveshm.) und Heiko Wolfs (aus Rohr) Hilfestellungen schienen mir hierbei am sinnvollsten zu sein. Den Bauerntrick am Schluß, mit den gesalzenen Eintrittspreisen, schickte uns René Strehl aus St. Augustin als Schnellster zu.



– In der Nähe des Eingangs sollte man Ballonläden aufstellen. Die Besucher rennen dann glücklicher, nämlich mit Ballon, durch die Gegend, und Geld gibt's auch noch dafür.
– Zu Anfang sollte man den Park mit vielen verschiedenen Rides füllen. Regel: Niemals einen schon vorhanden Ride kaufen, wenn es einen neuen zur Auswahl gibt.
– Jedes Mal, wenn man eine neue Attraktion anschafft, sollten die Eintrittspreise um 10 Einheiten erhöht werden.
– Die Besucher mögen angenehme Parks am liebsten, daher einmal pro Jahr einen See und 20 Bäume pflanzen.
– Die Warteschlange legt Ihr am besten um den Ride herum, damit die Leute nicht sehen können, wie lange es noch dauert. Gleich daneben gehört ein Shop, wo sich die Wartenden in der Zwischenzeit ver gnügen können. Wenn die Schlangen zu lang werden, neigen Eure Gäste dazu, unglücklich zu werden. Lösung: Die Fahrtdauer verkürzen. Obwohl dies weniger "Satisfaction" bedeutet, kann man die Attraktionen aber auch gleichzeitig schneller machen.
– Am Ausgang der Rides immer Einbahnstraßenpfeile plazieren. Ansonsten bleiben die Schaulustigen nämlich dort stehen und verplempern ihre Zeit mit Zuschauen, anstatt selber zu fahren.
– Nicht vergessen, gleich zu Beginn des Spiels auch ein wenig Geld in "Research" zu investieren.
– Wer die salzigen Pommes billig verkauft, wird bald eine Menge durstiger Kunden haben. Wer dann hinter hohen Getränkepreisen eine wohlberechnete Geldschinderei sieht, hat völlig recht.
– Bei Glücksspielen die Gewinnchance auf 1%, den Gewinn auf 2400 und den Preis pro Spiel auf 100 setzen (so spielt jeder und keiner gewinnt).
– Faustregel bei Mechanikern: Auf 20 Attraktionen braucht Ihr einen Klempner.
– Beim Design eines "Water Slides" sollte man viele Kurven, Bäume und Brücken verwenden, da der Ride den Leuten dann am meisten Spaß macht. Am Ausgang eines solchen Kurses macht sich ein Andenkenladen immer gut, da er von zufriedenen Besuchern natürlich dementsprechend frequentiert werden wird.
– So könnt Ihr Euren Park möglichst schnell zum maximalen Wert verkaufen: Entwickelt alles bis zum Geisterhaus. Stellt danach die Entwicklung (Research) auf Null und baut den Park für ungefähr 4,5 Millionen mit Geisterhäusern voll. Auf der Auktion erhaltet Ihr danach bis zu 14 Millionen.



Fröhliche, verspielte Weihnachten und ein explosives Silvester, so schallt es diesen Monat aus dem Tips-Ministerium.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zum Teil im feschen Mausgrau gehalten sind.
2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



In dieser schönen, neuen Welt kann ein Großteil der Weltbevölkerung bereits die Vorzüge Eures Vergnügungs-Imperiums nutzen

– Setzt den Eintrittspreis auf den Wert 0 oder 1 herunter und wartet auf den nächsten Bus, falls Ihr in Geldnot geratet. Wenn eine Ladung Besucher angekommen ist, geht Ihr sofort ins Menü und stellt den Preis schnell (R-Taste und rechts gleichzeitig drücken, bzw. zum Zurückstellen L-Taste und links gleichzeitig) auf 998. Nachdem die ersten Besucher noch quasi umsonst reingekommen sind, bezahlt jeder weitere Besucher dieses kleine Vermögen. Sobald eine auf diese Weise gemolkene Besucherladung im Park ist, das Heruntersetzen der Eintrittspreise nicht vergessen!

Hier noch einige Ländercodes (unter dem Namen "KUMPEL"):
BBNBB9VW50GBB,
GBSFM9VYS90CB,
Z3SFR9L0Y0RCB,
86.6R9364B.CB,
84.PR97Y5VTDB,
03TFR9BY2JVCB,
G3SFR9L0GYPCB,
84.6R9LFWN8CB,
86.PR9ZRR0ZDB

Sony Playstation

Kileak – The DNA Imperative

Stephan Stürmer aus Dortmund hat die nachfolgenden Levelkarten mit großer Sorgfalt ausgearbeitet. Die Fundorte aller ID-Karten, Energienachladestellen, Schlüssel, Schalter, sonstiger Gegenstände und Gegner, sind für jede Stage genau eingezeichnet. Aus Platzmangel haben allerdings nur die Karten der höheren Level ihren Einzug ins Heft gefunden.

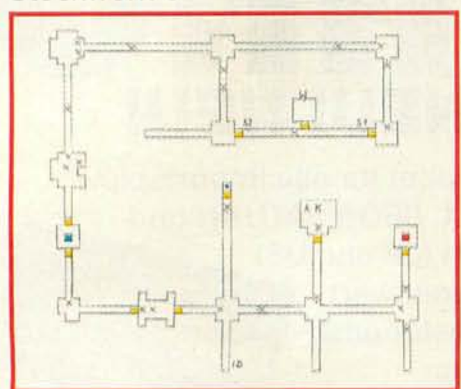




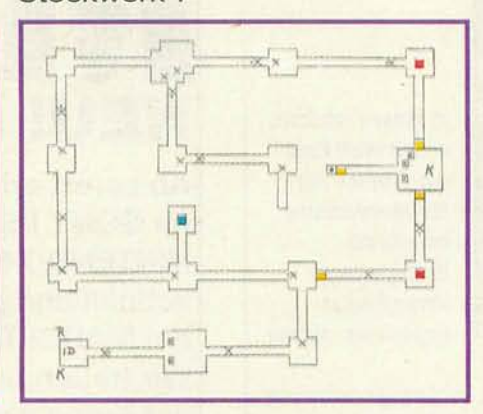
Die Fortsetzung der dramatischen Sci-Fi-Story ist bereits fertig und wird gerade von den letzten Bugs befreit



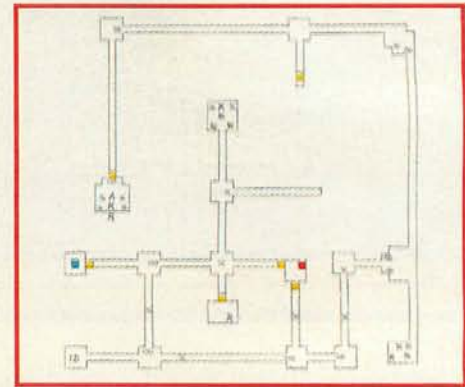
Stockwerk 6



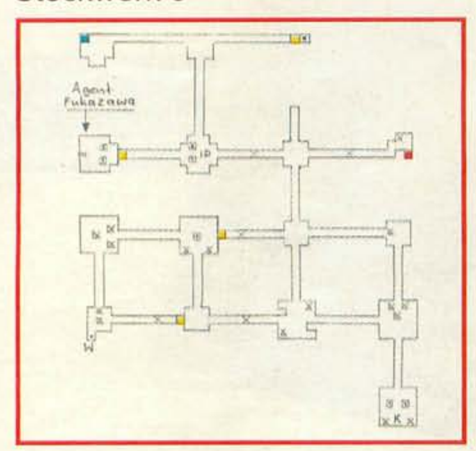
Stockwerk 7



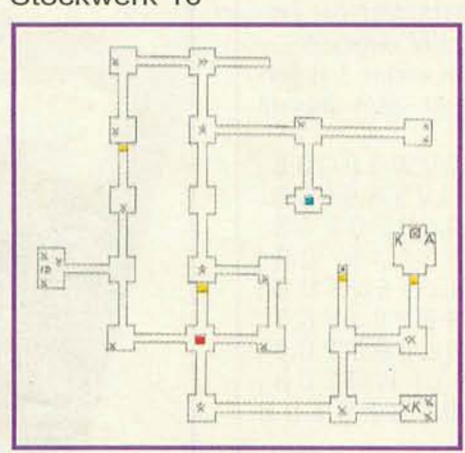
Stockwerk 8



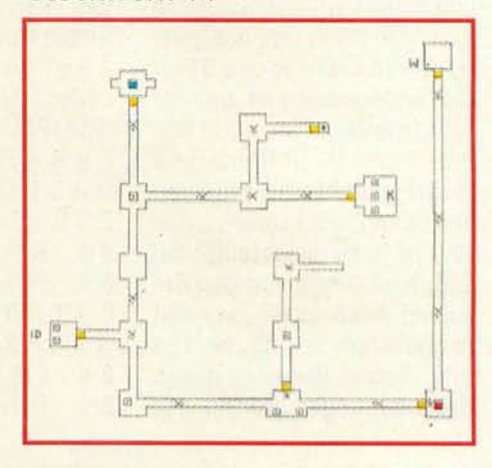
Stockwerk 9



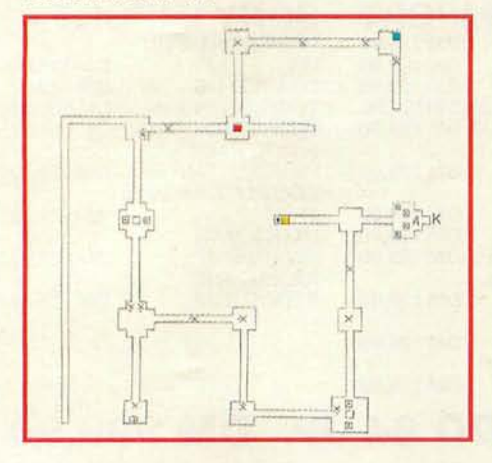
Stockwerk 10



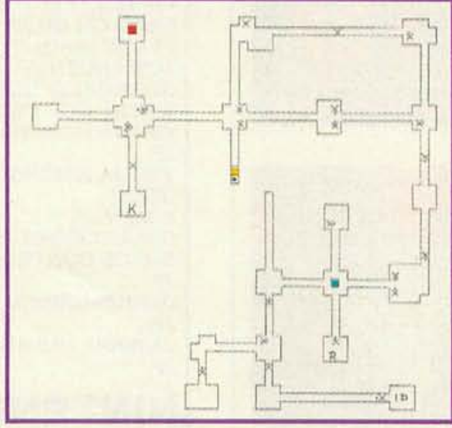
Stockwerk 11



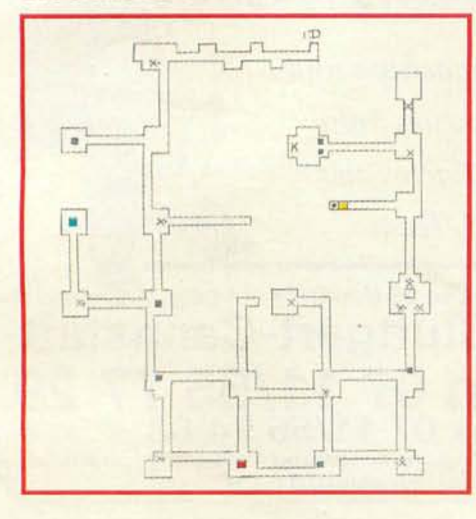
Stockwerk 12



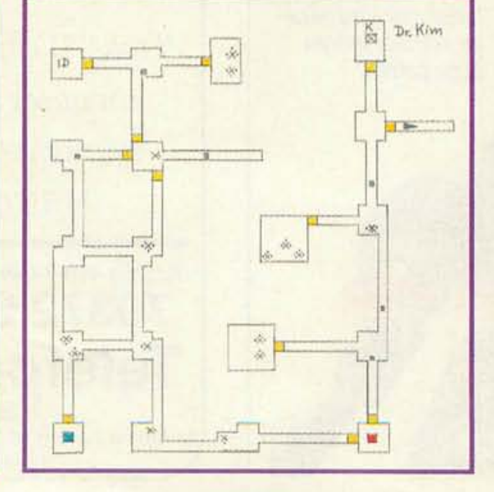
Stockwerk 13



Stockwerk 14



Stockwerk 15



Legende

LS	Lichtschalter
L	Lampe
S	Schalter
K	Schlüssel für Türen
ID	Ausweiskarte für Stockwerkplan
R	Aufzeichnungskarte "Tips"
W	Waffe
A	Panzerung
■ (rot)	Energie
■ (blau)	Computer
■ (gelb)	Tür
⊠	Zwischengegner und Endgegner
⊡	Decken-Schießer
■	Bodenfalle
X̲	Schnelle Bodenkrabbe
X	Boden-Schieß-Blume
X	Gegner
X•	Schieß-Gegner
•X•	Boden-Schieß-Gegner
•X•	Schieß-Gegner (dreimal treffen)
●	Fahrstuhl
P	Panzer
►	Spielende



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auch zur Winterzeit, wenn es schneit, auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Heilkundigen.

Super Nintendo/ Mega Drive

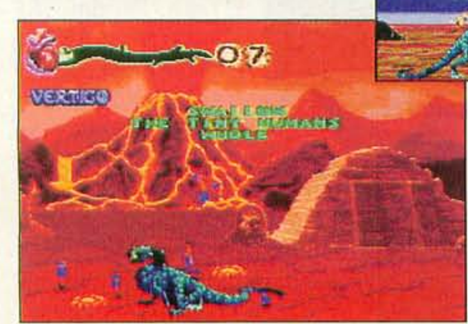
Primal Rage



Andreas Ihling aus Kusel hat uns netterweise auf die Möglichkeit hingewiesen, im Hauptmenü noch einen vierten Menüpunkt zu aktivieren. Dazu müßt Ihr in selbigem Menü (Start, Options...) lediglich diese Kombination drücken: links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, rechts, links, rechts.







Super Nintendo

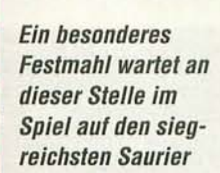
Stunt Race FX

Mit Stefan Hartmanns neuestem Trick könnt Ihr bei einem bestimmten Kurs die Piste verlassen. Neugierig geworden? Dann nehmt das Motorrad und versucht mal im Free-Trax-Modus auf dem Night-Cruise-Kurs folgendes Manöver: Fahrt mit vollem Tempo in die erste Haarnadelkurve (Rechtskurve) und am ersten Starfox-Schild vorbei. Statt in die nächste Linkskurve einzubiegen, nehmt Ihr jetzt Kurs auf das zweite Starfox-Schild. Ganz kurz, bevor Euer Vehikel gegen die Wand klatscht, müßt Ihr schnell den X-Knopf und das Joypad nach unten drücken. Es braucht an dieser Stelle ziemlich viel Übung, um den richtigen Moment und die richtige Geschwindigkeit herauszufinden. Wenn Euer Timing stimmt, fliegt Ihr geradewegs runter vom Track. Jetzt kann man im Dunkeln der Stadtkulisse umherfahren und zuschauen, wie die Rennstrecke Polygon für Polygon aufgebaut wird.

Mega Drive

Comix Zone

Naja, nicht gerade ein Vom-Hocker-Reiß-Cheat, den der H.-M. Lang aus Wallau mir da untergejubelt hat! Wer irgendwie geil auf Credits ist, drückt im Optionsmenü gleichzeitig A, B, C und anschließend zusätzlich *Start* – schon erscheinen die Namen aller am Spiel Beteiligten.



Ein besonderes Festmahl wartet an dieser Stelle im Spiel auf den siegreichsten Saurier



Super Nintendo

International Superstar Soccer Deluxe

Bengt Haarbrandt aus Brome kennt bereits den ersten Cheat. Sehr schwer war er nicht gerade herauszufinden, lautet die Tastenkombination doch mal wieder *oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start*. Eingeben müßt Ihr den Konami-Code auf dem zweiten Joypad,





und zwar im "Push-Start-Bildschirm". Der Schiedsrichter und die Linienrichter verwandeln sich dadurch in Hunde, sic!

Super Nintendo

Startrek- Starfleet Academy

Ein altehrwürdiger VG-Stammkunde aus Paderborn Bindestrich Elsen, Daniel Noster ist gemeint, schrieb treuherzig folgende Zeilen: Wenn Ihr in einer der "Nicht-Kampf-Missionen" wie z.B. Mission 403, wo Ihr nur Frachter scannen müßt, angegriffen werdet, dann könnt Ihr Euch zum Ausweichen einfach in einen anderen Sektor warpen. Warpt Ihr Euch anschließend zurück, sind die Feinde verschwunden und Ihr könnt Eure Aufgabe fortsetzen. Das ist besonders hilfreich, wenn Eure Hülle bei nur mehr 10% liegt und die Angreifer noch sehr viel Energie haben. Ihr könnt so am Ende der Mission trotzdem die 100% erreichen.

Super Nintendo

Pitfall

Sven Norden aus Schneverdingen weiß doch tatsächlich noch Neues von Harry-"SNES"-Jr. zu berichten (mehr Cheats kann es jetzt aber wirklich nicht geben). Um Euren Dschungelabenteurer in einer Art Map-View-Mode zum Schweben zu bringen, müßt Ihr erst die Levelanwahl aktivieren (im Titelbild X, Select, A, Select, Y, A, X, Select drücken). Wenn Ihr nun mit den L- und R-Tasten ein Level ausgewählt habt, könnt Ihr bei gedrückter Select-Taste mit Hilfe des Steuerkreuzes frei in der Gegend herumturnen, inklusive Decken und Wände durchdringen.

Sony Playstation

Rayman

Der Binder Michel aus CH-Züri hat sachlich richtig bemerkt, daß unser ultimatives Rayman-Paßwort aus dem Tips-Sonderheft einem nur bei der US-Version die Levelanwahl beschert. Für die Pal-Version hat unser eidgenössischer PSX-Fan deshalb zwei weitere Paßwörter zu bieten. Mit dem Code **SW?NDV1V4Q** startet Ihr im vorletzten Level, ausgestattet mit 18 Leben. Durch die Eingabe von **SWGW4P1PDQ** könnt Ihr, mit 50 Leben versehen, dann in jedes Level reinspazieren – inklusive der Schlußsequenz.

Hier noch eine kleine Beigabe unsererseits, mitgebracht von einem nächtlichen Internetsurfing-Ausflug:

Wenn Ihr während des Spielens oben in der Mitte vom Bild zusätzlich einen kleinen Spiel-Bildschirm einblenden möchtet, dann müßt Ihr im Pause-modus R2 gedrückt halten und dabei Kreis, Kreis, links, Kreis, Kreis drücken.



Der Mini-Bildschirm-Cheat: Wenn Ihr den Screenshot links einmal genau betrachtet, fällt Euch bestimmt ein Unterschied zum normalen Spiel ins Auge



Für zusätzliche Continues müßt Ihr im Continue-Screen einfach oben, unten, rechts, links drücken. Der Trick funktioniert allerdings erst ab einem Zählerstand von zwei oder weniger Continues.

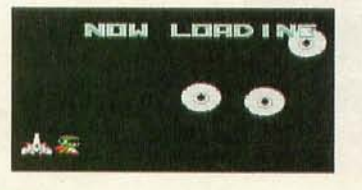
Sony Playstation

Air Combat

Fax-Holger aus Leingarten hat zwischen Kneipenbummel und Spätschicht noch Zeit gefunden, an uns zu denken und folgenden Cheat rübergefaxt, der scheinbar jedoch nur bei der US-Version letztendlich bis ins Debug-Menü führt. Aber lest selbst: Nachdem Ihr Euch für den Spielmodus und eine der drei Schwierigkeitsstufen entschieden habt, verfärbt sich der Bildschirm kurz schwarz, bevor der schwarz-weiße Vorspann mit der Hintergrundstory abzulaufen beginnt. Während nun der Bildschirm kurz schwarz ist, müßt Ihr R1 und den Kreis-Button gleichzeitig drücken und gedrückt halten. In besagtem Vorspann drückt Ihr (bei gedrückter R1 und Kreistaste) noch Start. Normalerweise erscheint dann ja der "Loading"-Screen mit einem bildfüllenden Air-Combat-Logo. Nicht so diesmal – ein paar herumfliegende CDs verkürzen jetzt die Wartezeit. Nachdem Ihr die Kreistaste und R1 losgelassen habt, könnt Ihr an dieser Stelle auf zwei verschiedene Arten weitermachen. Entweder gebt Ihr im neuen Loading-Wartebildschirm die Kombination *oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, R1* ein. Bei der US-Version tut sich dann angeblich ein Debug-Menü auf, in dem unter anderem zusätzliche Flieger angewählt werden können. Bei der PAL-Version hingegen erscheint lediglich ein Flugzeugsymbol in der linken unteren Ecke. Wofür das gut sein soll, konnte bisher







nicht in Erfahrung gebracht werden. Wenn Ihr statt des eben genannten Codes *oben, links unten, rechts* eingebt, erscheint ein grünes Tier, ebenfalls links unten im Bild. Die Auswirkung: Nach der Flugzeugauswahl könnt Ihr dann, wie z.B. bei *Ridge Racer* oder *Tekken*, ein historisches *Namco*-Minispielchen zocken. Ob Ihr hierbei durch einen hohen Score etwaige Vorteile für das Hauptspiel herausholen könnt, war bislang ebensowenig zu ergründen. Wer mehr weiß, darf sich gerne melden.





Sony Playstation

NBA Jam T.E.





Bei jeder neuen Version von NBA Jam geht das Gesuche nach versteckten Spielern immer wieder von vorne los

Wie auf Bestellung trudelten die Geheimspieler-Codes von Sven Kickel Ende November in meiner Postwanne ein. Gerade noch rechtzeitig, um die Tip-Zusammenstellung der letzten Ausgabe nahtlos fortsetzen zu können. Bei "Enter Initials" müßt Ihr für den gewünschten Spieler jeweils die richtigen Initialen und das passende Datum eingeben. Außerdem muß während der gesamten Code-Eingabe L1 und R1 gedrückt gehalten werden.

Larry Bird
LAR 15. Januar
Charlotte Hornet
HOR 12. Juni
Phoenix Gorilla
APE 2. April
Bill Clinton
BIL 3. Juni
Sequoia
SAW 10. April
Frank Thomas
FNK 8. Januar
Prince Charles
(Camilla-Freund)
CHA 4. Mai
Adrock (Beastie Boy)
ADR 6. April
MC Adam Yauch (Beastie Boy)
MCA 9. April
Mike D (Beastie Boy)
M_D 1. Juli
Magic Hair
(Acclaim Programmierer)
STH 8. Dezember
Chow Chow
(Acclaim Programmierer)
CHD 5. Mai
Air-Dog
(Acclaim Programmierer)
AIR 21. Januar
Hodgeson
(Iguana Programmierer)
HOG 31. Dezember
Jax (Iguana Programmierer)
JAX 1. März
Rivett
(Williams Programmierer)
REV 6. Juli









Mega Drive

The Adventures of Batman and Robin

Alexander Frik aus Vilshofen klopfte letzten Monat als erstes herausfindendes Wesen mit dem Level-Skip bei uns an. Pausiert das Spiel einfach in irgendeinem beliebigen Level und drückt nacheinander *B, A, unten, B, A, unten, links, oben, C.* Habt Ihr die Kombination in der richtigen Reihenfolge eingegeben – was wohl nicht sehr schwer sein dürfte – dann schließt sich der Bildschirm und Ihr spielt im nächsten Abschnitt weiter. Die Anfangsbuchstaben der englischen Richtungsbezeichnungen ergeben dann übrigens das Sätzlein "BAD BAD LUC", obwohl die Kenner des Cheats doch eigentlich ein Schweineglück haben...

Mega Drive

Mega Turrican

Nachdem wir in Ausgabe 6/94 längst die essentiellen Codes für Levelanwahl und unendlich Zeit+Energie verraten hatten, folgen zum Abschluß des Themas noch die zwei "Anti-Cheats", mit denen Ihr die Steuerung umkehrt, bzw. Euch ein Level zurückwarpen könnt.

Backwarp:
im Pausenmodus *rechts, links, unten, rechts, A* drücken

Anti-Steuerung:
im Pausenmodus einfach Konamis Standard-Cheat eingeben (*oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B*)

Sega Saturn

Hang On GP '95

Jörg Tittel aus B-Tervuren hat wieder was rausgefunden. Weil unser belgischer Pistennachwuchs auch der Landschaft ein aufmerksames Auge geschenkt hat, stehen uns Allen jetzt zehn, statt sonst nur neun Motorräder zur Verfügung. Aber immer schön der Reihe nach:

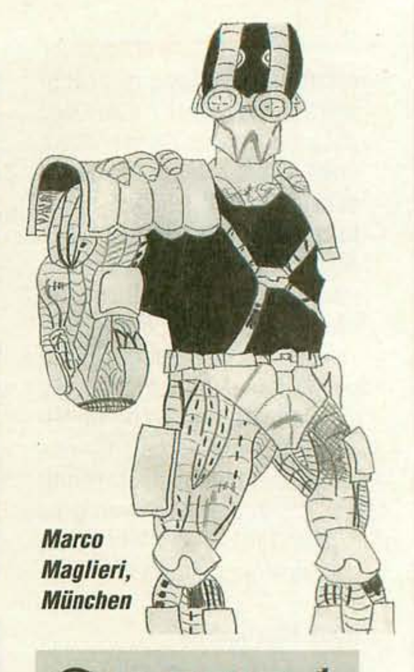
Zuerst mal müßt Ihr Euch ein Weilchen einfahren, sprich die ersten drei Kurse gewinnen, damit die Zusatzkurse "Long Albatross Cliff Reef", "North Crimson Wing" und "Long New Dwells" erscheinen. Gewinnt Ihr auch diese Kurse, stehen mittlerweile neun "hot ovens" zur Auswahl. Erwählt, wenn Ihr das alles geschafft habt, Angel zu Eurem Begleiter und düst mit ihm im *Time Trial Mode* zum letzten Kurs, nach "Long New Dwells" (wahrscheinlich gelänge der Trick auch bei "New Dwells", aber das ließe sich nur wieder ganz von vorne auf einem anderen Saturn ausprobieren). Wenn Ihr Euch hier für die Ranking-Liste qualifiziert, müßt Ihr als Initialen nur noch "UFO" eingeben, und schon erhaltet Ihr (ganz links im Menü) ein neues futuristisches Motorrad. Das Ufo-Bike, nennen wir es einfach mal so, rutscht über die Straße und kann mit Hilfe des extrem kleinen Wendekreises fast jede Kurve mit vollem Tempo nehmen. Ihr könnt das zehnte Motorrad im Bunde beim *GP-Race, Time Trial* und *Endurance Modus* verwenden.

Draufgekommen, auf den exterrestrischen Namen, ist Cleverle Jörg, weil er bei den beiden Dwell-Kursen Ufos herumfliegen zu sehen glaubte. Also, hat man Töne?!





Kein State-Of-The-Art-Rennspiel kommt heutzutage mehr ohne den obligatorischen Zusatzkurs-/Zusatzkarre-Cheat aus. So geschehen auch bei Segas Hang On



Marco Maglieri, München

GALERIE 1

Sony Playstation

Tekken

Matthias Frey aus Göttingen hat diesen "Shortie" eingesandt:

Wenn Ihr zum Bestätigen Eures Kämpfers statt der Kreuz-Taste die Quadrat-Taste drückt, verändert sich die Farbe der Kämpfer. Habt Ihr bereits Kuma erspielt, könnt Ihr ihn per Druck auf die Quadrat-Taste im Auswahlmenü in einen Grizzlybär verwandeln.

Sony Playstation

Destruction Derby

Kristjana Orth aus Montabaur hat "da zwei bezaubernde und bedeutende Cheats für das liebe VG-Team" (Anm. d. Red.: Ehrlich, ganz für uns alleine?). Brauchbar sind die beiden Tips aber wirklich. Mit Kristjanas Hilfe könnt Ihr Euch unverwundbar machen, bzw. einen zusätzlichen Track auswählen:

1. Neue Strecke
Geht in das Rennmodus-Auswahlmenü, wählt "*Wreckin' Racing*" und entscheidet Euch für "*Championship*". Beim Eintragen des Namens gebt Ihr dann **REFLECT!** ein (das Ausrufungszeichen gehört dazu). Nachdem Ihr in das Hauptmenü zurückgekehrt seid, geht Ihr wiederum ins Rennmodus-



Rechts seht Ihr ein Bild vom Zusatzkurs "Ruined Monastery"

Mit (NO) "!DAMAGE! ist sogar der "Total-Destruction"-Modus NULL PROBLEMO



Auswahlmenü und sucht Euch entweder das "*Wreckin' Race*" oder "*Stock Car Race*" aus. Geht danach auf "*Practice*" oder "*Time Trial*". Zurück im Hauptmenü, stürzt Ihr Euch auf die Streckenauswahl. Drückt dann einmal nach links, und siehe da, hinter dem Fragezeichen verbirgt sich ein Kurs mit Tunnel und Ruinen, genannt "Ruined Monastery".

2. Unzerstörbarer Wagen

Geht auch hier ins Rennmodus-Auswahlmenü, wählt "*Wreckin' Racing*" und entscheidet Euch für "*Championship*". Beim Eintragen des Namens gebt Ihr **!DAMAGE!** ein (auch wieder mit Ausrufungszeichen). Nachdem Ihr wieder ins Hauptmenü zurückgekehrt seid, müßt Ihr nochmal ins Rennmodus-Auswahlmenü gehen, wo irgendein beliebiges Rennen ausgesucht wird; Eure Karre wird dann ab sofort nie mehr in Rauch aufgehen.

P.S.: Beide Cheats sind miteinander kombinierbar.

Mega CD

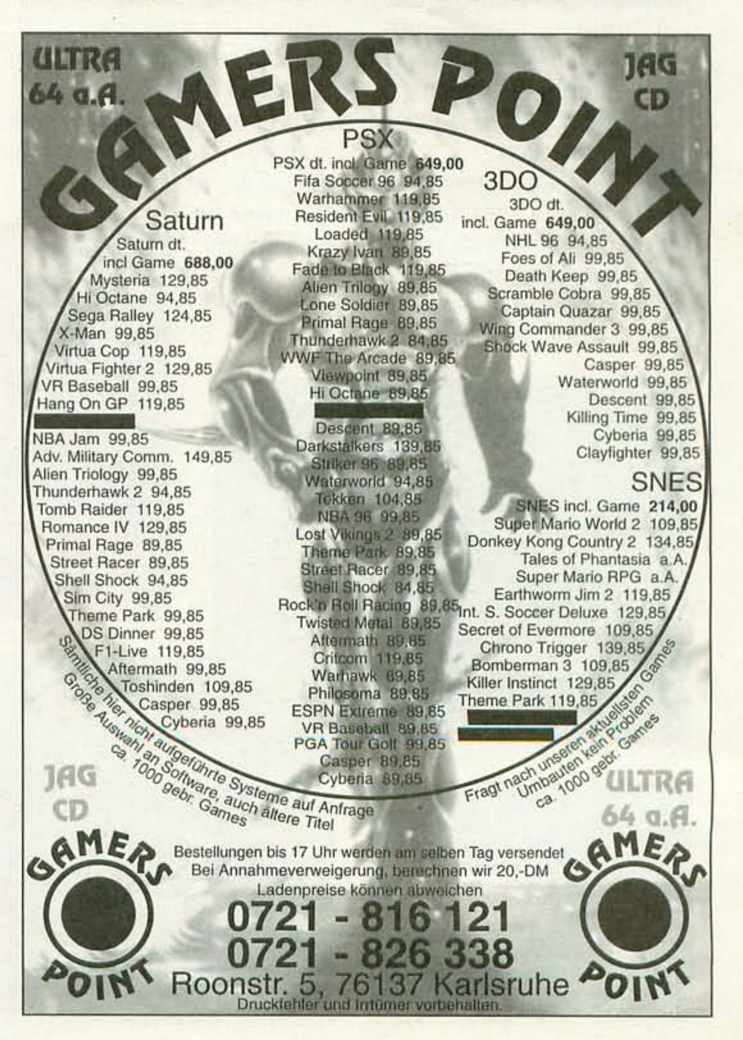
Earthworm Jim Special Edition

Die Shiny-Crew hat auf ihrem Weihnachtskärtchen an die VG-Gang noch zwei weitere CD-Wurm-Cheats (die restlichen Cheats und Paßwörter siehe VG 8/95, bzw. 9/95) über den Atlantik gebeamt, schöne Bescherung!

Um Jim mit fetten Mick-Jaggerlippen durch die Landschaft laufen zu lassen, drückt Ihr im Pausenmodus *B, B, A, A, A, A,*


Boris Irmscher, Albstadt

GALERIE 2



B, C und wieder *Start*.

Damit Jim auch mit den Marsbewohnern kommunizieren kann, drückt Ihr während der Pause *B, C, A, A, A, A, B, C* und wieder *Start*. Schon fährt Jim seine Antenne aus.

Real 3DO

Gex



Florian Marttin mit dem Doppel-T für extra viele Tips, kennt den Mega-Cheat. Um das meiste aus dem Cheat herauszuholen, benötigt man aber ein zweites Joypad. Geht zuerst in den Pausenmodus und gebt auf Pad 1 bei gedrückter R-Taste folgende Kombination ein: *links, C, unten, links, rechts, A, unten, links, rechts*. Nach richtiger Eingabe verschwindet der Pauseschriftzug dann automatisch.

Wenn Ihr jetzt auf Pad 1 die Select-Taste (X) gedrückt haltet, könnt Ihr Gex dabei mit dem Steuerkreuz frei im Level herumschweben lassen.

Drückt Ihr Select (X) und Start (P) gleichzeitig, killt Ihr Eure Spielfigur, und könnt so ein Level gleich verlassen.





Feuer-, Elektro- und Eisschüsse können per Cheat-Eingabe jederzeit ausgeführt werden

Durch Drücken der C-Taste auf dem zweiten Pad wird Gex mit allen möglichen Power-Ups ausgerüstet.

Hält man B bzw. B+C auf dem zweiten Pad gedrückt, kann man mit dem Steuerkreuz den Bildschirm drehen, strecken, quetschen etc.

Hält man dagegen L auf Pad 2 gedrückt, kann man Gex mit Hilfe des Steuerkreuzes vergrößern und verkleinern. Sowie Ihr Euch bewegt, wird Gex aber wieder in seinen Ausgangszustand zurückversetzt. Um das zu verhindern, sprich mit einem riesigen bzw. winzigen Gex weiterzuspielen, kann man auf Pad 1 diesen Code eingeben (bei gedrückter R-Taste im Pausenmodus, versteht sich): *links, C, unten, C, unten, unten, C, A, links, rechts*. Hat die Eingabe geklappt, wird das Pausezeichen wieder automatisch ausgeblendet. Das Spielen als in der Größe veränderter Gex wird aber schwieriger, da die Kollisionsabfrage nicht immer mitmacht.

Des weiteren ist der R-Knopf auf Pad 2 für ein paar nutzlose Debugging-Anzeigen gut (besser nicht draufdrücken, da sonst der halbe Screen verschandelt wird).



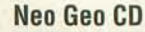
Wer sich ohne aktivierten Mega-Cheat durchbeißen will und nur partiell Hilfe benötigt, der kann ja mal die vier Normal-Modus-Cheats ausprobieren. Auch sie werden jeweils im Pause-Modus bei gedrückter R-Taste (die ganze Zeit während der Cheat-Eingabe drücken) eingegeben.

Feuer-Schuß: *links, C, unten, rechts, rechts, unten, B, A, links, links, unten*

Eis-Schuß: *links, C, unten, B, links, oben, rechts, B, A, links, links, unten*

Elektro-Schuß: *links, C, unten, rechts, rechts, links*

Super-Sprünge: *links, C, unten, rechts, oben, B, B, rechts*



Neo Geo CD

King of Fighters '95

Neo-Geo-Andi Pohler aus Garbsen erzählt einfach so in der Weltgeschichte 'rum, daß man, genau wie auf dem Automaten, auch bei der CD-Version mit wogendem Busen von Mai, Splatter und Computer-Edit-Teams spielen kann.

Wählt gleich zu Anfang "Demo Game" an und drückt, wenn die High-Score-Liste erscheint, auf dem ersten Joyboard A+D, auf dem zweiten Joyboard B+C und zum Schluß auf dem ersten Joyboard *Start*.

Um mit den Bossen Omega Rugal und Kaisyu Kusanagai spielen zu können, müßt Ihr so





Gex den Bach 'runtergehend (oben links), Gex und die Schwierigkeit sich in Übergröße durch den Ausgang zu zwängen (ganz links) und beim Essen-Fassen

Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2,** die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**



Du hast 3 Top Level

verfahren: Geht in den Team-Modus und antwortet bei der Frage "Edit Teams?" mit "Yes". Wenn Ihr Euch die Fighter aussuchen könnt, drückt Ihr *Start* und dann noch (bei gedrückter Start- Taste) *oben+B*, *rechts+C*, *links+A*, *unten+D*. Kleiner Tip: Drückt bei den "Zweierpärchen" immer erst die Richtungstaste, dann den Knopf, und laßt beide zusammen los.

Hat alles geklappt, erscheinen die beiden Bosse unten in der Mitte, und das Zeitlimit beginnt von vorne zu zählen.

Hier noch schnell die Special-Moves der Bosse (links stehend beschrieben):

Kaisyu Kusanagi
Push & Burn Attack:
→ ↘ ↓ ↙ ← + A oder C

Dark Trust:
↓ ↘ → + A oder C

Long Fist:
→ + C

Fire Uppercut:
→ ↓ ↘ + A oder C

Super Serpent Wave (nur bei vollem POW o. low E.):
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C

Omega Rugal
Geese Howard Power Wave:
↓ ↘ → + A oder C

Wolfgang Krauser Super Fireball:
→ ← ↙ ↓ ↘ → + A oder C

Fireball Reflector:
↓ ↘ → + B oder D

Razorleg:
↓ ↙ ← ↖ + B oder D

Slide Tackle:
→ ↘ ↓ ↙ ← + A oder C

Super Nintendo

Power Rangers – The Movie



Wenn Ihr bereits gleich nach dem Einschalten mit standesgemäßen "PR-Klamotten" losfighten wollt, dann gebt im Titelbild einfach nachstehende Kombination ein: *oben, unten, links, rechts, X, B, Y, A.* Manchmal braucht Ihr ein paar Anläufe, bis der Code funktioniert. Bei korrekter Eingabe leuchtet jedenfalls der Bildschirm kurz hell auf.





! Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der blöden Sortiererei jauchze ich vor Freude bei jedem neuen Code, den Ihr mir rüberwachsen laßt...

Super Nintendo

Sink or Swim

Die Codes von Martina Grineisen/ Berlin sind bereits gut abgehangen, was aber ihre Veröffentlichungswürdigkeit keineswegs tangiert (schön formuliert, auf-die-Schulter-klopf!). Alle fünf Level spuckt das Modul ein Paßwort aus, weshalb wir bei 100 Leveln auf nur 20 Wörter kommen. Hier sind sie, chronologisch geordnet, versteht sich:

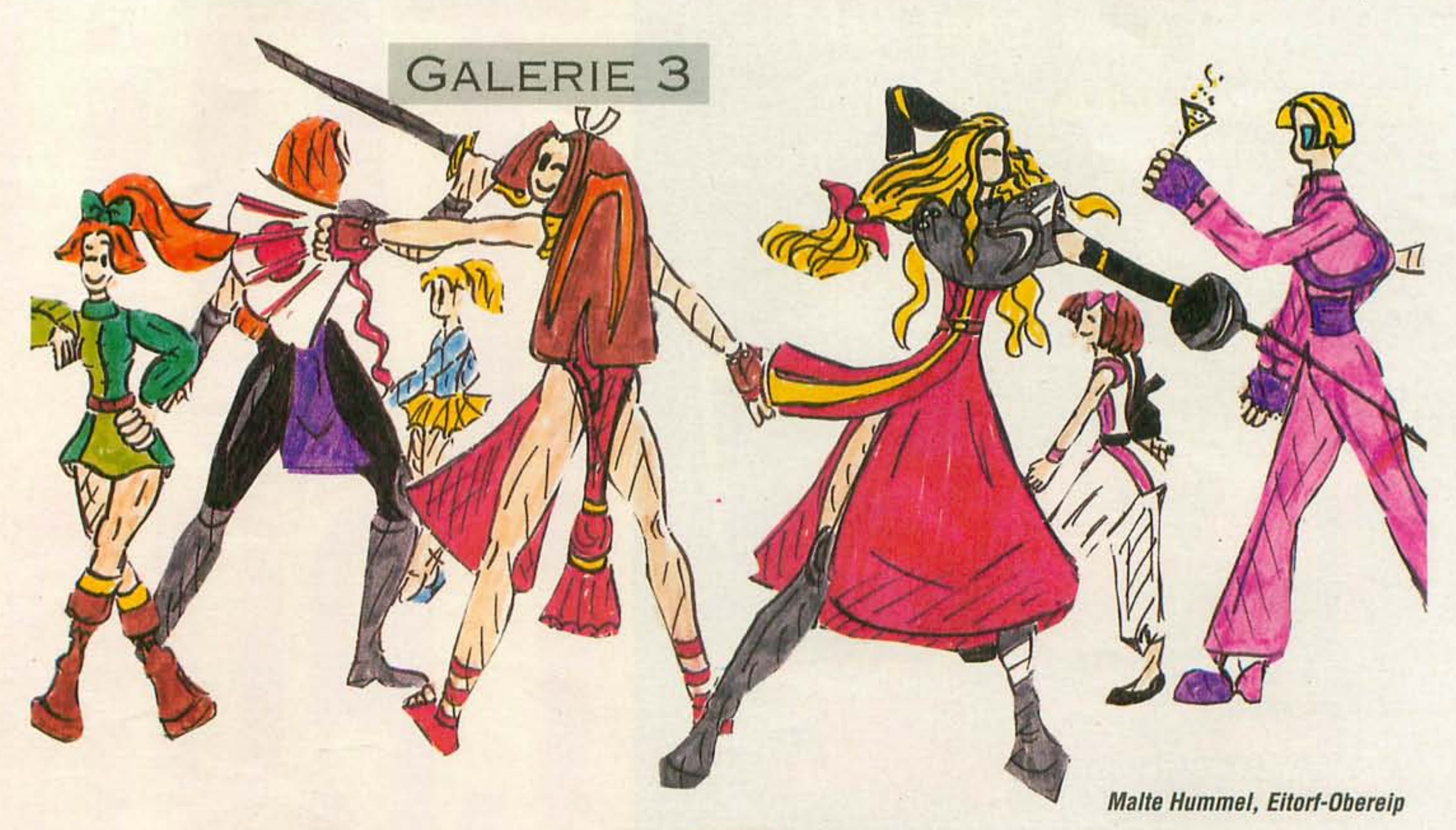
CRUMBS, JUMPED, JIGSAW, WARSAW, BANANA, OYSTER, TENNIS, ISLAND, CRATER, DENNIS, PADDLE, FATMAN, SUMMER, CLOUDS, KEBABS, LIZARD, SILVER, BRIDGE, RECORD

Super Nintendo

Weaponlord

Daniel Fernandez aus Gütersloh ist ein flinker Kämpfer. Damit die erspielten Codes auch ihren direkten Weg nach München finden konnten, wurde sich sogar der Lufthansa bedient (indirekt zumindest, in Form eines Company-eigenen Faxgeräts, über die dort in Lohn und Brot stehende Sippschaft, vermute ich mal..).

GALERIE 3



Malte Hummel, Eitorf-Obereip

Mit dem letzten Paßwort ist es sogar möglich den Lord der Lorde, Zarak, direkt anzuwählen (Bild rechts-unten)



Schwierigkeitsgrad BARBARIAN

Korr's Destiny:
YYB/BBY/BAB/BBY/ABB/BBB
Bane's Destiny:
ABB/AAY/ABA/AAA/YYA/YAB
Zorn's Destiny:
BYY/BBY/AYA/YYY/YAB/BYB
Divada's Destiny:
BAB/AAY/ABA/YYY/YYY/YBA
Jen Tai's Destiny:
BBB/BBY/AAB/BYY/BAA/AYA
Talazia's Destiny:
AAB/YBY/AYA/AAA/AYB/BBB

Schwierigkeitsgrad WARLORD

Korr's Destiny:
YYA/AAB/BAB/BYY/YAA/YAB
Bane's Destiny:
AAA/YYA/AYY/YAY/AAY/ABA
Zorn's Destiny:
YBA/YAY/BYA/ABA/YAA/AAA
Divada's Destiny:
BBA/BAY/YBY/YAA/AAB/YYA
Jen Tai's Destiny:
BYB/AYB/YBY/YAA/AAB/YYA
Talazia's Destiny:
BBB/BYB/BAA/AAY/ABB/AAB
Finales Paßwort:
AYA/YBB/BYA/AAY/YBY/AAA
(Ihr könnt Zarak jetzt im Story-Mode als Kämpfer anwählen)



Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder, extrem knapp gehalten, diesmal:

Gefaxte Galerie-Bilder

Auch wenn's Portokosten verursacht, Kunstwerke, die für die "Galerie" im Heft gedacht sind, bitte immer schicken und nie faxen. Die Qualität der über die Telefonleitung ankommenden Werke ist nämlich leider meist erbärmlich.

Yoshi, die Insel und meterlange Levelkarten



Bitte sofort den Pinsel aus der Hand legen und nicht mehr weiterzeichnen! Das jüngste Marioworld-Abenteuer löste, wie zu erwarten, eine neuerliche Tip-Lawine aus. Da wir aber nicht bis ins nächste Jahrzehnt hinein jede Ausgabe 50 Seiten SMW2-Tips abdrucken können, und seit Anfang November bereits Nintendos Lösungsbuch auf dem Markt ist, bitten wir, dort bei Problemen nachzuschlagen oder die überaus kompetente Nintendo-Hotline (0602694 0904) zwecks Fragen anzurufen (täglich von 13-19 Uhr).

MEPG - JPEG

Daß man für den Saturn ein MPEG-Modul benötigt, um Film-CDs abzuspielen leuchtet ein. Wie spielt die Playstation Filme ab? In vielen Spielen sind ja Video-Sequenzen enthalten, die meines Wissens sogar von sehr guter Qualität sind. Hat die Playstation schon ein MPEG-Modul eingebaut oder gibt's für die abgelegten Filmsequenzen eine andere Erklärung? **Kerst Gellert, Niederwern**

Die Playstation kann definitiv keine MPEGs abspielen. Wenn die PS Filmsequenzen zeigt, dann mit einem eigens entwickelten JPEG-Verfahren. JPEGs sind normalerweise datenkomprimierte Bilder, deren Entpacken einen hohen Rechenaufwand erfordert (allerdings immer noch weniger, als MPEG). Im Gegensatz zum MPEG-System, bei dem nur ab und zu komplette Bilder abgespeichert und dazwischenliegende berechnet werden, funktionieren die JPEG-Filme wie normale Filme mit vollständigen Bildern, die allerdings ebenfalls datenkomprimiert vorliegen. Der Speicherplatzbedarf von JPEG-Movies ist weit höher, als der von MPEGs, weshalb auf einer Playstation-CD auch nur ca. 23 Minuten JPEG-Film Platz finden (darum besteht beispielsweise *Novastorm* aus mehreren CDs). Um MPEG-Filme zu spielen, benötigt man eine Zusatzhardware. Wie schon erwähnt, soll die Playstation ja wirklich nur eine Spielkonsole sein und kein Multimediagerät.

PSX-TV

Nach dem ja letztens einige Mißverständnisse in punkto Antennensignal von Playstation und Saturn aufgekommen waren, kommt's diesmal ganz deutlich: Für beide Systeme gibt es Antennenkabel, die allerdings Sonderzubehör sind. Für die Playstation kostet der Adapter ca. 50 Mark, das Saturn-Kabel schlägt mit etwa 60 Mark zu Buche.

Billige PSX

Bei uns in der Schweiz kostet eine Playstation 399 Franken, ein Spiel zwischen 70 und 80 Franken. Das ist schon ein Preisunterschied zu Deutschland, oder? Ich möchte mich ja darüber nicht beschweren, mich würde aber interessieren, warum nicht einfach alle Händler die Playstation in der Schweiz kaufen und in Deutschland billiger anbieten? **Marina Zülk, Bern**



Wie schon letztes Mal vermutet, ist die Playstation auch in diesem Monat wieder das Gesprächsthema Nummer Eins. Die meisten Leute scheinen der Meinung zu sein, daß Sony der härteste Konkurrent für Nintendos nächstes Wunderkind wird.

Das ist schnell aufgeklärt: Die Schweiz ist kein EG-Land, und deshalb sind die Zölle auf solche Elektronik-Geräte weit niedriger. Kauft man eine Playstation in der Schweiz, muß man sie beim Grenzübertritt nach Deutschland oder Österreich verzollen, und dann ist der Verkaufspreis wieder annähernd derselbe wie in deutschen Läden. Hierzulande ging sogar schon ein Gerücht um, wonach CD-ROMs bald mit 80% Zoll beschlagen werden sollten. Wir können nur hoffen, daß so eine Regelung nie in Kraft tritt und wenn doch, daß eine Playstation oder ein Saturn nicht unter diese Kategorie fällt, sonst werden die Next-Generation-Konsolen auf CD-Basis schnell unerschwinglich (und Nintendo hat den deutschen Markt mit seinem Modul-System Nintendo 64 noch schneller in der Tasche, als erwartet).

50/60Hz-Adapter

Ich habe mir vor einem halben Jahr einen 50-60Hz-Adapter für mein Super Nintendo gekauft. Neulich erschienen beim Spielen schwarze Streifen auf dem Bildschirm. Danach war der Bildschirm schwarz. Ich habe das Super Nintendo über das ganz normale Antennenkabel mit dem Fernseher verbunden. Über den Scart-Anschluß funktioniert alles einwandfrei. Den Adapter habe ich zur Reparatur geschickt. Liegt der Fehler im Adapter? Wenn ja, sollte ich das Super Nintendo nur noch über Scart anschließen? **Sebastian Rettig, Berlin**

Grundsätzlich gibt's die beste Bildqualität über Scart (RGB) und S-VHS. So wie sich Dein Bericht anhört, ist der Adapter wirklich defekt. Ich hoffe, Du hast noch Garantie...

Ultra 64

Das Nintendo 64 (so der neue japanische Name) wird laut den neuesten Informationen den selben Multi-AV-Ausgang haben wie das Super Nintendo. Es läßt sich also mit dem entsprechenden Kabel (Super-Nintendo-Zubehör) über Normal-Video, S-VHS oder RGB an den Fernseher anschließen.



PSX



Saturn

Weltrekord

Am 18. Mai '91 hat Jörg Kopmann den Rekord im Dauerspielen auf satte 166 Stunden hochgeschraubt. Nun sind schon über vier Jahre ins Land gegangen, und ich denke, es wird langsam Zeit, eine neue Bestmarke aufzustellen. Glaubt mir, das meine ich wirklich ernst. Deshalb wollte ich mal vorsichtig anfragen, ob Ihr mich bei meinem Vorhaben eventuell unterstützen würdet. Ich meine damit, daß Ihr mir vielleicht Räumlichkeiten, Konsole, Spiele usw. zur Verfügung stellt. **Marco Maiwald, Berlin**

Also das gehört ja eigentlich in die Leserbriefe, aber weil's so ausgefallen ist und drüben kein Platz mehr war.... Grundsätzlich ist Deine Idee nicht schlecht, und wir würden Dich ja auch gerne unterstützen, aber es gibt da leider ein paar Probleme:

Erstens können wir weder Räumlichkeiten noch Konsolen für einen soo langen Zeitraum (über eine Woche) entbehren (is wenig Platz hier und mit den Konsolen müssen wir uns schon selbst kloppen). Zweitens gibt's mit dem "usw." Probleme. Was hast Du Dir denn da so vorgestellt? Wir bezahlen den Flug? Kümmern uns um Kost und Logis? Wir organisieren Dir ein paar hübsche Mädels, die Dich beim Zocken massieren? Kaufen Dir einen Pokal, wenn Du es geschafft hast? Neene Du, ich fürchte, da mußt Du Dich ans Guinness-Buch wenden. Eine Woche lang Kindermädchen für 'nen schweiß-gebadeten, völlig übermüdeten und nach spätestens vier Stunden stark genervten Zocker zu spielen, geht leider über unsere Möglichkeiten hinaus.

Empire Strikes Black

Ich habe seit kurzem ein Problem mit meinem The Epire Strikes Back-Modul für das Super Nintendo. Wenn ich das Modul einstecke und die Konsole einschalte, kommt nur ein schwarzes Bild. Ich vermute, daß das Spiel kaputt ist. Leider ist die Garantie längst abgelaufen. Ist es möglich, mein beschädigtes Modul zum deutschen Vertrieb von Laguna zurückzuschicken und dort gegen einen gewissen Betrag ein neues Modul im Austausch zu erhalten? Bei Computerspielen bekommt man ja Updates auch oft billiger.

Peter Müller, Obersulm

Laguna tauscht defekte Module auch nach der Garantiezeit um. Schick' Dein Modul mit schriftlicher Fehlerangabe an den Laguna-Kundenservice. An besten schreibst Du noch dazu, unter welchen Umständen der Fehler zum ersten Mal aufgetreten ist.

Wieso "PSX"?

Die Abkürzungen für die anderen Systeme sind für mich ja nachvollziehbar, aber was hat das "X" in PSX zu bedeuten?

Sebastian Jocherl, Tutzing

Laut Sony war PSX der Arbeitstitel bei der Entwicklung des Geräts. Heute hat das "X" keine Bedeutung mehr. Der Name hat sich halt eingebürgert. Wenn man Playstation abkürzen möchte, ist PS eigentlich richtiger.

Betrug!

Warum fehlen in Ausgabe 12/95 die Seiten 35 & 36?

A. Ochsner, Linz

Die Seiten fehlen nicht, sie sind nur etwas klein ausgefallen. Aus technischen Gründen müssen wir nämlich den Durchhefter für die Mitmachkarten mitzählen...

Kleinkrieg

Wann hört dieser Kleinkrieg der Konsolenbesitzer endlich auf? Im Prinzip hat doch jedes System seine Stärken und Schwächen. Wenn man sich wie diese Idioten (Leserbrief "Bescheuert" VG12) nicht für ein System entscheiden kann, sollte man das Zocken lieber sein lassen. Weil verschiedene Systeme auch ihren Reiz haben, besitze ich derer fünf und habe mich noch nie derart besch... über eines davon ausgelassen.

Stephan Steinbacher, Rohrdorf



Wieso MPEG?

Ich frage mich, warum Sega überhaupt ein MPEG-Modul vertreibt. Schließlich kostet das Ding ja 350 Eier, wofür man schon einen anständigen Videorecorder bekommt. Videofilme auf Cassette sind außerdem billiger als auf CD, und das Angebot an Videocassetten ist auch noch viel größer.

Noch was: Warum schreibt Ihr nicht mal Eure Fax-Nummer zur Mail-O-Mania-Addresse dazu? **Sebastian Bayer, Schülldorf**

Ich glaube nicht, daß Sega diese Faktoren übersehen hat. Sie rechnen bestimmt auch nicht gerade mit einem reißenden Absatz des MPEG-Moduls. Manche Kunden wollen ihr Multimedia-Gerät eben auch voll ausnutzen, und außerdem halten die MPEG-Videos auf CD länger als Magnetbänder (kein Verlust der Remanenz, kein Abrieb, kein Verschleiß). Dazu kommt noch die bessere Tonqualität von CD. Das geht zwar über Videorecorder auch, aber zeig' mir doch mal einen HiFi-Recorder für 350 Mark. Außerdem ist der Platzbedarf einer CD-Sammlung geringer, als der von Cassetten. Unsere Faxnummer findest Du wie immer im Impressum.

Defekt Derby

Warum kommt ein Destruction Derby auf den Markt, wenn es noch voller Fehler ist? Auf meinem DD (und auch denen von einigen Freunden) sind Bugs, darunter z.B.: Man kann den Speicher nicht löschen oder überspielen, weil der Spielstand im Speicher-Editier-Modus gar nicht angezeigt wird. Gewinnt man die erste Division mit beispielsweise 160 Punkten, beginnt die neue Saison mit 160 Punkten. Das heißt, nach drei gewonnenen Serien kann man überhaupt nicht mehr absteigen. Im Multi-Player-Modus treten ähnliche Fehler auf. Als ich die Konsumentenberatung zu Rate zog, sagte man mir, daß man mir nicht helfen könne, da das Spiel nicht von Sony selber sei. Wenn ich das Spiel nicht ersetzt bekomme, werde ich meine PSX verkaufen. **Christian Bierwirth, Kirchheim**

Dazu meint Ex-Psygnosis: Bei ausgiebigem Probespielen sind keine Fehler festgestellt worden. Das Speicherproblem sollte sich mit dem zweimaligen Speichern des Spielstandes an der selben Stelle lösen lassen. Eine Umtauschaktion ist bisher nicht geplant. Übrigens: Wir hatten keine Probleme mit dem Speichern.

Das ist sicher wieder eine Auslegungsfrage. Bei Sony hat man auch nur die technischen Daten, die in der Werbung veröffentlicht wurden (500000 Polygone pro Sekunde). Es kann ja sein, daß die PSX eine halbe Million Polygone mit Texturen darstellen kann. Die Frage ist aber eher, wieviele Polygone das System wie schnell **bewegen** kann.

wipEout

Grundsätzlich finde ich es unfair, wipEout eine schlechtere Bewertung zu geben als Ridge Racer. Meiner Meinung nach kommt Ridge Racer in Grafik, Sound und Spielspaß nicht an wipEout heran. Ein Beispiel: Bei Ridge Racer macht man ein bis zwei Fehler und weiß schon, daß alles vorbei ist. Bei wipEout dagegen ist auch nach vier Fehlern noch alles möglich. **Donat Niki, Wien**

Ridge Racer fährt sich einfach besser und macht uns immer noch mehr Spaß als *wipEout*. Mach' doch mal "ein bis zwei Fehler" auf der Autobahn...

Traumberuf

Welchen Zweig muß ich nach der Hauptschule weitergehen, damit ich einen Beruf wie Euren bekommen kann? Wie hast Du es beispielsweise geschafft, in die Redaktion zu kommen? Das wäre nämlich mein Lieblingsberuf. **Alexander Greger, Sollenau**

Jaja, solche Anfragen lese ich immer wieder. Ich habe von der Stelle gehört, habe mich beworben und bin genommen worden. Was man dazu braucht, ist folgendes: Langjährige Spieleerfahrung und Kenntnis der Szene, ein gutes Sprachgefühl und eine flotte Schreibe. Desweiteren sind sehr gute Englisch-und PC-Kenntnisse gefragt. Sich im Moment zu bewerben, hat keinen Sinn. Wir haben genug Leute. Wenn wir Verstärkung brauchen, lassen wir Euch das im Heft wissen. Trotzdem danke für alle gutgemeinten Angebote!



Die neuen Konsolen breiten sich in gut bestückten Leserkreisen bereits mit Macht aus. Mit von 16 auf 32 Bit umgezogen sind auch die Diskussionen, welche Konsole denn nun die beste sei – ebenso wie die Vorwürfe, daß wir irgendein System ungerechterweise bevorzugen würden...

Sensation

*Wie könnt Ihr in Eurem PSX/Saturn-Vergleich behaupten, die Playstation könne nur achzigtausend Polygone darstellen und den Bericht damit beenden? Das ist doch **die** Sensation. Was sagt denn Sony dazu?* **Ramazan Bayram, Berlin**

FORUM

Diesmal stellen wir die Preisfrage. 200 Mark für ein Mega Drive oder ein Super Nintendo liegen ja noch so ungefähr im Spar- oder Geschenkbereich. Wo soll aber ein Jugendlicher mit Taschengeld oder schlechtbezahltem Ferienjob 600 Mark für eines der neuen Systeme hernehmen? Bahnt sich da vielleicht eine Beschaffungskriminalität an, wenn die Hersteller immer höhere Preise für die neueste Videospieletechnik verlangen? Glaubt Ihr nicht auch, daß manch ein Hersteller die Zahlungskräftigkeit seiner Zielgruppe überschätzt?

Wie seht Ihr Eure Chancen, an so ein System für 600 Mark oder mehr heranzukommen? Wo nehmt Ihr soviel Geld her? Wie sah das mit den 16-Bit-Konsolen aus? Schildert uns doch Eure finanzielle Lage.

PSX-Demo

Ich habe in einem Katalog gesehen, daß die PSX mit einer Demo-CD ausgeliefert wird. Gibt es diese CD immer dazu? Kann sie nur anschauen oder auch spielen?

Wird es in Magazinen auch einmal solche Demo-CDs geben (wie in den Computer-Ma-

gazinen)? Bei den aktuellen Komplettangeboten ist diese CD eigentlich immer dabei. Vollständige Spiele sind da natürlich nicht drauf. Einige Hersteller werden diese Form der Werbung nutzen und spielbare Demos oder zumindest Filmpassagen von Toptiteln auf solche Demo-CDs pressen lassen. Da nicht alle Leser eines Magazins eine PSX besitzen, wäre ein Heft mit Demo-CD für Nicht-PSX-Besitzer uninteressant, weil zu teuer.

Forum

Jawohl, ich glaube Nintendo, daß durch die technische Leistungsfähigkeit des N64 auch der maximale Spielspaß garantiert wird. Sega, Sony oder gar Atari würde ich eine solche Aussage nicht glauben. Nicht die Hardware bringt den Spaß, sondern die Software. Und bei der ist Nintendo führend (hat Eure geniale Statistik mal wieder bewiesen). Der Jaguar hatte bereits vor zwei Jahren die technische Leistungsfähigkeit von Playstation oder Saturn, und was ist passiert? Man hat "Topspiele" wie Tempest 2000 programmiert und die Konsole mangels zugkräftiger Software absaufen lassen. Ohne hervorragende Software ist jedes System tot, ob technisch gut oder nicht. Schließlich kann fast jeder ein Dutzend Intel-Prozessoren zusammenschalten und das ganze für 3000 Mark verkaufen. Ein erfolgreiches System ist damit noch lange nicht geboren, selbst, wenn es der beste Computer der Welt wäre. Eine Hardware steht und fällt mit der Software. Noch was komplett anderes: Ein Buch! Es heißt "Nintendo Game Boy", wurde von David Sheff geschrieben und ist als Taschenbuch im Goldmann-Verlag (ISBN 3-442-126-00-2) erschienen. Sheff behandelt darin den Ursprung, den Aufstieg und den Crash der Videospiel-Szene sowie die unglaubliche Wiederauferstehung unter der Führung von Nintendo. Ich würde mich freuen, wenn Ihr es mal vorstellt, da es eine Bereicherung für jeden Videospielefan darstellt.

Florian Seidel, Bürstadt

Jeder, der sich für Videospiele interessiert, sollte "Game Boy" gelesen haben (so wie wir alle). Es ist ausgezeichnet recherchiert, gut geschrieben, sehr interessant und überaus informativ ohne gleich parteiisch zu wirken. Ich hab' sogar noch ein Exemplar der ersten Auflage (gebunden, ISBN 3-442-30600-0) abgekriegt und kann das Buch auch nur empfehlen.

Zu der Frage, was einem wichtiger erscheint (der subjektive Spielspaß oder die technischen Daten) möchte ich sagen, daß beides wichtig ist. Vielleicht ist der Spielspaß noch wichtiger, als die Informationen zu MIPS und MBit, aber sollte sich beispielsweise einmal Rare-Software anschauen. Was wäre diese Firma ohne die technischen Fähigkeiten des Super Nintendos. Ich zum Beispiel habe vor Donkey Kong Country 1 & 2 noch nie etwas von Rare gehört. Ich glaube aber nicht, daß diese Firma ohne das Super Nintendo hochgekommen wäre. Daher also wage ich zu behaupten, sollte man schon angeben, was ein System zu leisten im Stande ist. (Verhältnis "Spielspaß : Daten" ist ungefähr "70 : 30")

Thomas Philippi, Lohnsfeld



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

NINJA TURKEYS

Der Volksmund sagt: Wer rastet der rostet. Und so erstaunt es uns nicht, wenn unsere gefiederten Freunde, die NINJA-TURKEYS, zwischen ihren Abenteuern nur zu gern den Verlockungen des Müßiggangs erliegen - mit allen offensichtlichen Nachteilen...

















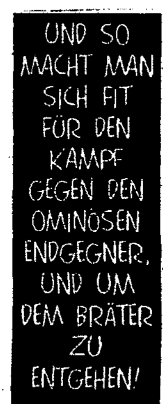


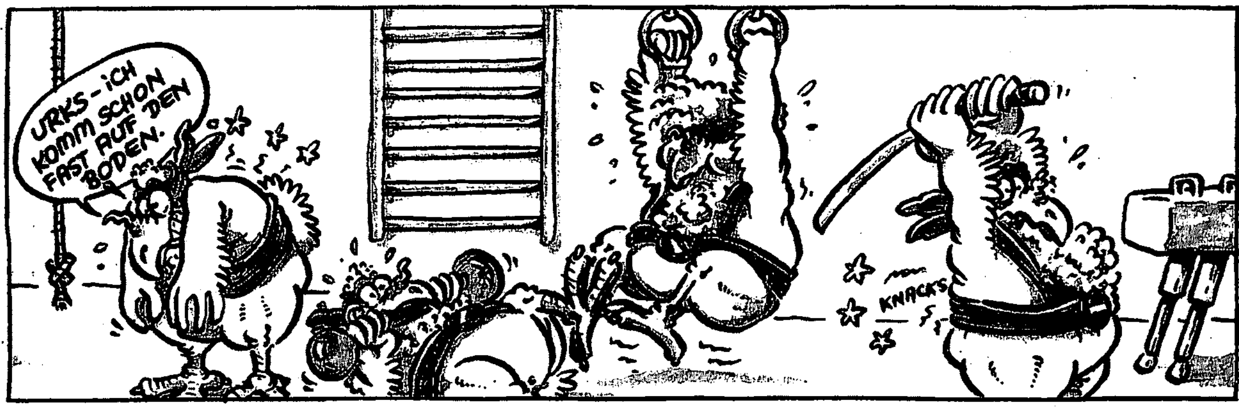








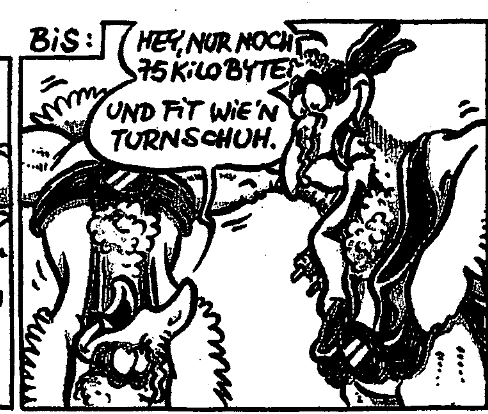


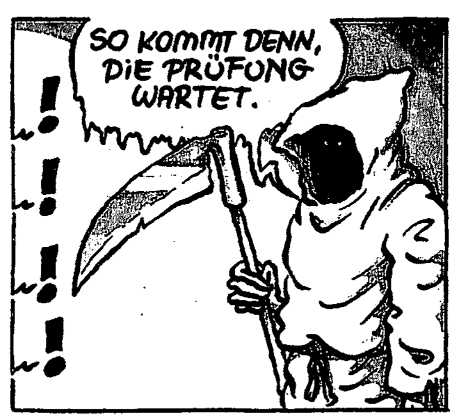


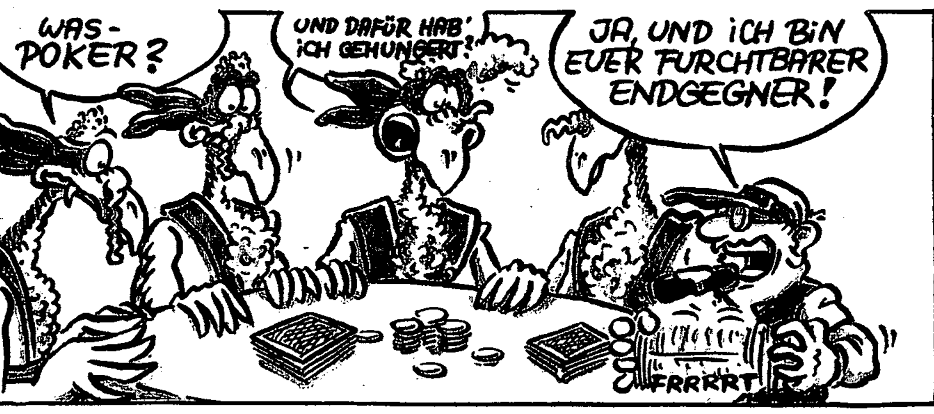




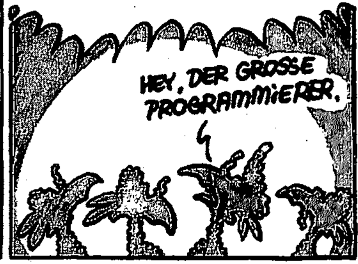














UND SO BESCHLIESSEN WIR DIESE FOLGE EINMAL BESINNLICH, WÜNSCHEN EUCH ALLEN EIN FROHES WEIHNACHTSFEST, UND BITTEN EUCH DABEI NUR UM EINES:

ESST KEINE TRUTHÄHNE



Im Practice-Mode könnt Ihr alle Strecken direkt anwählen



Bei dem Mountain-Kurs beißen sich selbst Experten die Zähne aus

Über Stock und Stein

Sega Rally Championship

Video Games Classic

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten an der Spielhallenfront stürmt, schwappt immer schneller zu den "Next-Generation"-Konsolen herüber. Noch nicht einmal ein Jahr ist es her, seit dem wir das erste Mal von dem großen Spielhallenvorbild berichteten. Bei *Sega Rally Championship* steuert Ihr einen von zwei Rally-Wagen über drei in Echtzeit berechnete Landschaftskurse. Zur Auswahl stehen die Modelle 'Lanica Delta' und 'Toyota Celica', wahlweise mit Automatik oder Handschaltung ausgestattet. Damit der Realismus stimmt, machten sich die Entwickler zuvor bei einer echten Rally schlau und setzten ihre Erkenntnisse peinlich genau auf die Bildschirm-Boliden um. Neben dem "Arcade-Mode", der exakt dem Automatenvorbild entspricht, befindet sich auch ein "Time-Attack"- und "2-Player-Battle"-Modus im Angebot. Wer mit seinem Kumpel um die Wette flitzen will, muß sich mit einem horizontal geteilten Bildschirm begnügen. Auf der Piste gilt es, bestimmte Streckenabschnitte nach dem *Daytona*-Prinzip innerhalb von festgelegten Zeitlimits zu durchfahren. Doch aufgepaßt! Besonders zeitfressend sind Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und jegliche Berührungen mit der Streckenbegrenzung. Es treten 15 computergesteuerte Mitfahrer an, die Euch das Leben auf den Schotterstraßen schwermachen. Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Tunneldurchfahrten und starke Gefälle. Hier findet der anspruchsvolle Rennfreund wirklich alles, was das Raserherz begehrt. Der Lanica ist für Anfänger am besten geeignet, da er etwas langsamer auf Touren kommt. Umgekehrt ist der Toyota der rasantere Flitzer, aber sehr empfindlich, wenn schlecht reagiert oder gebremst wird. Umfangreiche Rekordzeitlisten für jeden Spielmodus reizen zum Weitermachen. Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Im Time-Attack-und Zwei-Spieler-Modus richtet sich die Ausstattung des Wagens nach Euren Wünschen. Vor dem Renngeschehen lassen sich kleine Details wie Reifen, Stoßdämpfer und Federung einstellen, von denen sich drei Konfigurationen auch speichern lassen. Die Strecke seht Ihr wie gewohnt in flotter 3D-Grafik auf Euch zukommen. Während des Rennens stehen Euch zwei Perspektiven zur



Auf dem Wüstenkurs wird mächtig viel Staub aufgewirbelt



Der flotte Flitzer links ist ein Extrawagen. Unten: In der engen Tunnelpassage zu überholen ist, kein leichtes Unterfangen



Zwei verschiedene Perspektiven sorgen für den fahrerischen Durchblick. Aus der Cockpit-View fährt es sich etwas härter.



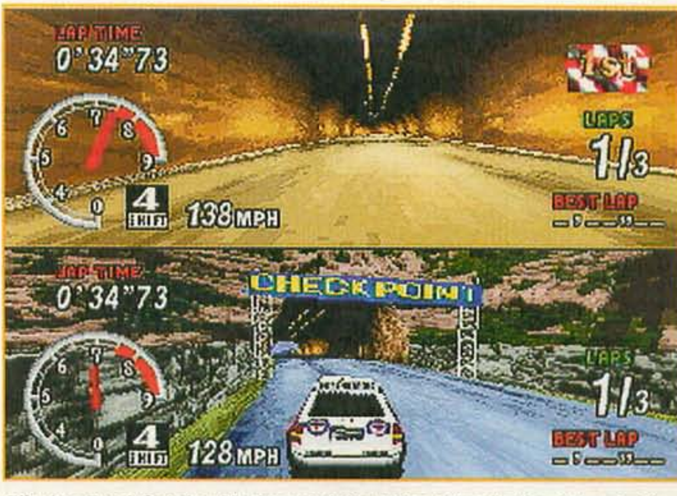




Wie bereits bei Daytona gibt es auch hier einen Mirror-Mode



Die Konkurrenz macht sich gerne auf der Ideallinie breit



Für den Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt

Wahl. Ihr startet aus der letzten Position und müßt Euch nach vorne fahren. Als Orientierungshilfe ist jederzeit Eure Plazierung eingeblendet. Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, erkennt Ihr anhand von eingeblendeten Wegweisern, sowie an den Ansagen Eures Beifahrers. Nur wer am Ende des dritten Kurses als erster über die Ziellinie prescht, kommt in den Fahrgenuß einer Bonusstrecke und zusätzlicher Extrawagen! *ws*



Wer erster wird, darf diese schicke Bonusstrecke ausprobieren



„Endlich ist der Beweis erbracht, daß auch der Saturn ein technisch und grafisch hervorragendes Rennspiel auf die Reihe bringt! Von der "Pop-Up" freien 3D-Darstellung bis zu den ausgeklügelten Spieloptionen haben die Programmierer diesmal alles zum besten gegeben. Besonders gefiel mir die einfach und schnell zu erlernende Steuerung, die einem ein unglaublich realistisches Fahrgefühl vermittelt: Der Wagen bricht naturgemäß bei zu hoher Geschwindigkeit in den Kurven aus, mit geschicktem Gasweg und Bremseinlagen kommt man aber gut über die Runden. Die Computergegner sind sehr gute Fahrer, die sich nicht ohne weiteres geschlagen geben. Man muß beim Überholen höllisch aufpassen, um eine Berührung zu vermeiden oder dabei ungewollt die zeitsparende Ideallinie zu verlassen. Sehr schön sind auch die vier unterschiedlichen Rennstrecken, die mit unzähligen Details aufwarten. Durch die andauernde Hatz nach Siegen und Bestzeiten kommt so schnell keine Langeweile auf. Der Anreiz, die schnellste Rundenzeit auf jeder Strecke zu unterbieten, ist teuflisch hoch. Vor allem im "Ghost"-Modus gegen sein imaginäres Spiegelbild zu fahren, ist besonders reizvoll. Absolut genial präsentiert sich der 2-Spieler-Modus: Ohne Geschwindigkeitsverlust braust ihr auf geteilten Bildschirm durch die Texture-Mapping-Landschaften. Der Spaßkoeffizient nähert sich dabei schnell dem Maximalwert. Die einstellbaren Parameter, wurden geschickt ausgewählt und bieten ordentlich kreativen Freiraum. Rennsportfans werden sicherlich auch alleine viel Spaß mit der CD haben. Alles in allem eine grandiose Umsetzung, lediglich die Bildschirmauflösung mußten die Entwickler gegenüber dem Automatenoriginal reduzieren. Auch der Rückspiegel wurde schlichtweg unter den Tisch gekehrt. Trotzdem: Sega Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich und definitiv ein weiterer Grund, sich einen Saturn vom Weihnachtsmann zu wünschen. Mal sehen, ob Ridge Racer 2 auf der Playstation dem Sega-Renner noch das Wasser abgraben kann. Ladies and Gentleman – "The Race is on"!“







Bis zu vier Eigenkompositionen Eures Wunschautos lassen sich speichern. Auch alle Bestzeiten werden mit Euren Initialen im Save-RAM abgelegt.

System: Saturn
Spieletyp: Rennsimulator
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Save-Funktion, Arcade-Racer-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	89%
Musik:	76%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 93%

SEGA SATURN



Mit genügend GP-Punkten steigt Ihr in der Fahrzeugklasse auf



Das Fahrverhalten der fünf Kisten müßt Ihr erst kennenlernen

Slip'n Slide

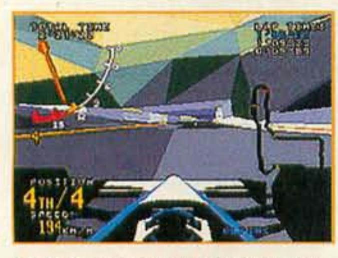
Virtua Racing

Daß *Virtua Racing* ein 3D-Rennspiel ist, muß ich wohl niemandem mehr auf die Nase binden. Die CD beherbergt zehn Strecken von "Easy" bis "Expert", fünf Fahrzeuge vom Kart bis zum F1-Boliden sowie die Standardmäßigen Spielmodi "Practice", "Grand Prix" und "Arcade". Im Rennen habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Perspektiven. Nach einer Wettfahrt schaut Ihr Euch auf Wunsch einen Teil des Geschehens im Replay an. Freilich gibt's auch eine Menge zu konfigurieren. Team-Namen, Wagenfarbe, Schwierigkeitsgrad und Steuereinheit (unterstützt das "Arcade Racer"-Lenkrad) wollen eingestellt werden. Musikalisch gibt sich *Virtua Racing* sparsam: Fahrt Ihr durch einen Checkpoint, gibt's ein paar Sekunden lang Musik, dann herrscht wieder Stille (bis auf die Soundeffekte natürlich). Die Themen der Standard-Strecken kennt Ihr schon, für die anderen Kurse gab's neue Sounds. High-Scores und Plazierung im Grand Prix dürft Ihr ins Saturn-RAM schreiben. Für zwei Spieler stehen weder Arcade- noch Grand-Prix-Modus zur Verfügung. Das heißt, wenn Ihr zu zweit fahren wollt, dann fahrt Ihr auch wirklich nur zu zweit im Practice-Modus. Und weil's von CD kommt, gibt's für jede Strecke einen kurzen Video-Rundflug mit Kommentar. *js*



„Wer das Referenzrennspiel erwartet hat, wird enttäuscht. Sicher, es handelt sich um ein schnelles Polygon-Rennspiel von ausreichendem Umfang. Daß die technische Leistung des Saturn aber nicht ausreicht, so einem Spiel auch noch ein paar Texturen zu verpassen (in F1 Live Information ging's ja auch), möchte ich doch nicht hoffen. Spielerisch gibt's nicht allzuviel an Virtua Racing auszusetzen. Mir wird lediglich viel zuviel gerutscht und geschleudert. Die Streckenübersicht bietet leider keinen Anhaltspunkt, welche Entfernung Euch vom nächsten Gejagten trennt. Thema "Sound und Musik": Auch wenn jedes Fahrzeug seinen eigenen Sound hat, klingen sie alle kaum besser, als Hang On auf dem Master System. Die Jingles im Rennen gehen nach der dritten Runde tierisch auf die Nerven. Wieso durfte AM2 nicht auch diese Version programmieren? Virtua Racing ist und bleibt ein passables Rennspiel, das sich allerdings grafisch und spielerisch nicht mit den führenden PSX-Titeln messen kann.“





Im Replay merzt Ihr Fahrfehler aus. Unten: Cockpitperspektive3+



Im Zwei-Spieler-Modus gibt's leider keine Computer-Gegner

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Time Warner Int.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	36%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 68%

SEGA SATURN

Frühausscheider

Victory Boxing

Bevor hier irgendwelche Polygon-Bizeps´ angespannt werden, müßt Ihr erst mal einen eigenen Boxer definieren. Im "Debut"-Menü wählt Ihr Hautfarbe, Statur, Größe, Geschlecht etc. individuell aus. Die drei Eigenschaften Schnelligkeit, Kraft und Kondition sind allerdings miteinander gekoppelt. Erhöht Ihr z.B. den Power-Balken, verringern sich automatisch die beiden anderen Werte. Im Prinzip sind somit alle von Euch zusammengestellten Fighter gleich stark (im Gegensatz zu den übermächtigen Computergegnern beim Turnier). Einen *Super Death Punch* erlernt Euer Kämpfer erst, wenn Ihr in der Ranking-Liste bereits ziemlich weit vorgerückt seid. Abhängig von Größe und Gewicht richtet jeder Kämpfer seinen Grundstil (zum Beispiel beide Arme nah am Gesicht gehalten) automatisch an den fünf vorgegebenen Kampfstilen aus. *ds*



Während dem Replay könnt Ihr frei im Bild rumzoomen und den Kampf aus den verrücktesten Perspektiven nochmal betrachten



Das größte Manko bei dieser (grafisch durchaus ansprechenden) Boxsimulation ist die schwammige Steuerung. Ich konnte einfach kein Gefühl für meine Kämpfer entwickeln, da Steuerbefehle meist zeitverzögert ihre Auswirkungen zeigen. Unlogischerweise müßt Ihr noch dazu auf dem Steuerkreuz immer die gleiche Richtungstaste, d.h. nach oben bzw. nach unten drücken, um auf den Gegner zuzulaufen, bzw. um ihm auszuweichen, egal, wo im Ring dieser gerade steht. Das ganze Menü-Drumherum ist wirklich professionell gestaltet, per Replay-Funktion kann man jede Runde (im Schnelldurchlauf) noch einmal ansehen. Über die L-/R-Tasten läßt sich die Perspektive auch während dem Kampf verstellen – ein gutes Spiel wird dennoch an anderen Maßstäben gemessen!

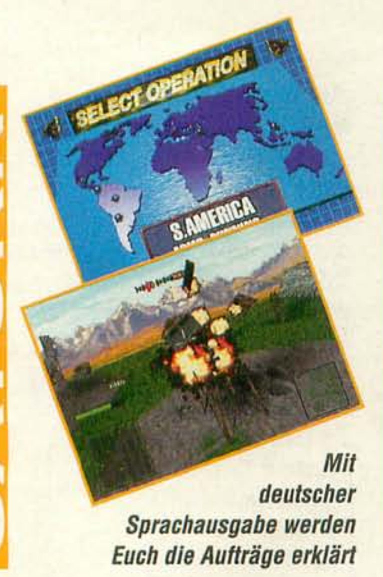
System: Sega Saturn
Spieletyp: Boxen
Megabit: CD
Hersteller: JVC/Virgin
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68%
Musik:	74%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 56%

SEGA SATURN



Mit deutscher Sprachausgabe werden Euch die Aufträge erklärt



Das virtuelle Cockpit erlaubt stufenlose Schwenks

VIDEO GAMES CLASSIC

Firestorm

Thunderhawk 2

Fast drei lange Jahre mußten sich Thunderhawk-Fans in harter Geduld üben. Jetzt ist es endlich soweit: Der stählerne Donnervogel düst mit hochgezüchteter Saturn-Grafik-Power noch schneller durch die Lüfte als auf dem Mega-CD. Insgesamt 26 Einzelmissionen müßt Ihr als wagemutiger Söldnerpilot erfolgreich absolvieren. Unter den Aufträgen sind so einfache Missionen wie das Zielbombadieren von Brücken oder das Eskortieren von Konvois. Aber auch so schwierige Dinge wie das Ausschalten einer ganzen Schiffsflotte gehören zu den Alltagsaufgaben. Bodengeschütze, Panzer, Flugabwehrstellungen und feindliche Kampfhubschrauber erleichtern Euch diese Aufgabe nicht gerade. Nach jeder überstandenen Pflichterfüllung hagelt es entweder Medallien oder im schlimmsten Fall bekommt Ihr das "Game Over"-Bild zu sehen. Eure Umwelt seht Ihr in einer 3D-Fraktalgrafik an Euch vorbeisausen. Die ganze Landschaftszenerie und alle Objekte wurden vollständig mit Texturen überzogen. Per Joypad reguliert Ihr den Schub, wechselt in eine von drei Perspektiven oder feuert auf Knopfdruck die Gegnerschaft in Schutt und Asche. Dabei stehen Euch nicht weniger als acht Waffensysteme zur Verfügung: Ihr greift auf Bomben, zielsuchende Raketen oder schlichtes MG-Feuer zurück. Werdet Ihr getroffen, sinkt Eure Schutzschildenergie, bis es zum Absturz kommt. Habt Ihr eine Operation erfolgreich bestanden, gibt's ein ellenlanges Paßwort als Belohnung. *ws*



Rechts: Displays geben genaue Auskunft über das Territorium nebst Gegnerpositionen.
Unten: Ein schöner Render-Vorspann stimmt Euch auf das explosive Spielgeschehen ein.

super

„Was für eine Action-Simulation! Core Design kann auf die zweite Runde seiner Thunderhawk-Entwicklung mächtig stolz sein: In "Operation Firestorm" findet der Spieler Non-Stop-Balleraction pur, die in eine sehenswerte und hörenswerte Umgebung eingebettet wurde. Die Designer haben es erneut geschafft, eine Mischung aus mitreißender Action und taktischen Winkelzügen zu realisieren. Bei den zahlreichen Missionen erwartet Euch ein listiges Katz und Maus-Spiel, bei dem gute Reaktionen und ein kühler Kopf gefragt sind. Pausenlose Unterhaltung ist Euch sicherlich wochenlang garantiert. Leider gibt es auch Negatives zu berichten: Obschon die Grafik sich auf den ersten Blick recht flott und ruckelfrei präsentiert, leidet Thunderhawk 2: Firestorm unter dem unschönen "Daytona"-Pop-Up-Syndrom. Wenn Ihr über das weitläufige Terrain fliegt, baut sich zum Beispiel urplötzlich ein Berg vor Euren Augen auf. Und ein weiteres Manko: Trotz der Tatsache, daß der Saturn über ein internes Speicher-RAM verfügt (das ja bekanntlich zum Abspeichern von Spielständen vorgesehen ist), muß man sich ein 15 (!) stelliges Paßwort notieren. So etwas ist heutzutage wirklich nicht mehr nötig!“



Ohne Probleme könnt Ihr die Maschine aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten

System: Saturn
Spieletyp: Action-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Centergold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 1
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	87%
Musik:	82%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß 83%



Totalabsturz

Black Fire

Bei Black Fire macht Ihr Jagd auf den abtrünnigen Commander Kane, der sich einer geheimen Alien-Technologie bedient hat, um die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Einige Gefolgsleute helfen ihm, seine Ziele durchzusetzen. Nun liegt alles an Euch: Ihr steigt ins Cockpit eines schwerbewaffneten Kampfhubschraubers, der verschiedene Missionsziele zugewiesen bekommt. Auf dem Plan stehen nicht nur plumpe Vernichtungsaufträge, sondern auch der eine oder andere Aufklärungs- oder Unterstützungsflug. An Waffen habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Raketensystemen, MG-Kanonen und weiteren High-Tech-Schnickschnack. Am Boden warten neben Luftabwehrbatterien auch Panzer und anderes Kriegsgerät auf Euch. Vom Höhenmesser über Radar bis zur automatischen Zielerfassung ist alles vorhanden, was man als gnadenloser Söldnerpilot benötigt. Wird Euer Hubi zu oft getroffen, fällt ein System nach dem anderen aus, was zum sicheren Absturz führt. ws



Der Vorspann ist wieder einmal das Schönste auf der CD



Eine Lenk-Rakete im Anflug auf ein Bodenziel



geht so

„Der gut inszenierte Vorspann läßt ein fulminantes Action-Spektakel erwarten. Leider wird die überschwengliche Vorfreude nach einigen Flugstunden empfindlich getrübt. So ist z.B. die 3D-Grafik für meinen Geschmack einfach zu banal. Von Details keine Spur, abgesehen von der feindlichen Kriegsmaschinerie gibt sich alles in einem monotonen Texture-Landschaftsgrün. Die Steuerung ist so empfindlich, daß der geringste Schlenker ausreicht, um die Maschine auf einen falschen Kurs zu bringen. Wie man bei dem "wackeligen" Flugverhalten mit nicht-ferngelenkte Raketen oder einer Bordkanone ein Ziel treffen soll, bleibt mir schleierhaft. PSX-Besitzer haben es da besser: Das vergleichbare Warhawk zeigt, was alles möglich gewesen wäre."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Save
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18



Grafik:	50%
Musik:	68%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 59%



Die Gaia-Stage ist im Vergleich zur PSX-Version geradezu lächerlich



Boß Sho könnt Ihr jetzt wie Gaia frei anwählen

'S' like superb

Toshinden S

VIDEO GAMES CLASSIC

Fast ein Jahr haben die Takara-Jungs für diese Saturn-Umsetzung des PSX-Knallers verstreichen lassen. Dafür werden allen Sega-Fans einige zusätzliche Schmankerl geboten. Wie bei *Tekken* gibt's nun ein cooles Render-Intro zu bestaunen, das alle Charaktere vorstellt und einen Story-Mode in dem sich die zehn Kämpfer (Gaia und Sho sind jetzt frei anwählbar) mit Japano-Sprachausgabe Nettigkeiten an die Birne werfen. Um an die Desperation-Moves zu gelangen, müßt Ihr das Game auch nicht mehr durchzocken, die werden Euch schon in der Anleitung verraten. Die Stages haben auch einige Veränderungen erfahren, wobei sich die Designer interessanterweise um die Schwierigkeiten des Originals gedrückt haben: In der Kayin-Stage in der Neon-City fielen die Bildschirme rund um die Arena, auf denen der Fight live übertragen wird, der Schere zum Opfer und auch die fulminante Gaia-Stage, in der die Duellplattform im Inneren eines riesigen 'Schwimmreifens' rotierte, wurde durch simple Einblendungen ersetzt. Dafür betritt aber eine neue Heldin namens Cupido die Toshinden-Bühne. Auf das Mädel mit den zwei Pippi Langstrumpf-Zöpfen als dritten Boßgegner, bewaffnet mit einer riesigen Lanze, trefft Ihr aber erst, wenn Ihr alle zehn Mitstreiter (inclusive Sho und Gaia!) ohne Einsatz von Continues geschlagen habt. Auch spieltechnisch gehen die Duelle einen winzigen Tick langsamer zur Sache. *rk*

A la Tekken findet Ihr bei der S-Version Rendervor- aber leider keine Abspänne



„Auch mit dieser S-Version hat Takara Großes geleistet. Das geniale Spielgefühl des PSX-Vorbilds rettete man ohne Abstriche auf den Saturn, und die minimalen Verzögerungen werden nur Profis auffallen. Schade aber, daß einige Details nun fehlen, wie die Stimme in der Sofia-Stage, die eben Teil des Flairs dieses Hits waren. Auch die Sprachausgabe bei den Special-Moves klingt nicht mehr so kräftig und voll. Dafür präsentiert man Euch aber die sehenswerte Cupido und die Quick-Kicks und -Slashes wurden zusätzlich beschleunigt. Dadurch starten sich Combos leichter, und mit etwas Übung bringt Ihr etwa mit Eiji fix Sieben- bis Acht-Hit-Combos fertig. Warum man jedoch die im Text erwähnten grafischen Leckerbissen nicht integrieren wollte, ist mir schleierhaft. Insgesamt gesehen halten sich bei Toshinden S positive wie negative Veränderungen die Waage, und deshalb gibt's auch die gleiche High-End-Wertung. Alle Prügel-Fans müssen's haben!"



Auf Cupido trefft Ihr nur, wenn Ihr alle Gegner perfekt schlagt



System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Takara/Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	79%
Soundeffekte:	76%



Spielspaß 86%

Abstellgleis

Minnesota Fats Pool Legend

Jeder einigermaßen interessierte Pool-Billard-Spieler hat schon von Minnesota Fats gehört. Da Fats große Tage schon ein Weilchen her sind, gibt der Alt-Star eben seinen Namen für ein Konsolen-Billard her. Enthalten sind alle wichtigen Spielmodi wie 14-1, Achterball, Neunerball und ein Story-Mode, in dem Ihr durch die Staaten zieht und andere Pool-Cracks abzockt. *Minnesota Fats Pool Legend* ist die Saturn-Umsetzung von *Side Pocket* auf dem Mega Drive. Der Unterschied: Die Bildchen aus dem Mega-Drive-Vorgänger wurden durch Video-Sequenzen ersetzt. Die Ansicht im Spiel ist wieder ausnahmslos die Vogelperspektive. Einstellungen von Stoßstärke, Effekt und Ziel werden wie bei *Side Pocket* auf dem Mega Drive vorgenommen. Die vorliegende Testversion ist mit Texten und Sprache in Englisch ausgestattet. Als Musik gibt's typische Bar-Themen. *js*

Wer kann auf diesem Tisch präzise Stöße ausführen?



geht so

„Eigentlich sollte man jeden treten, der ein 16-Bit-Spiel 1:1 auf die neuen Konsolen umsetzt. Genau das hat Data East nämlich gemacht. Es ist nach wie vor so gut wie unmöglich, genau zu zielen (Auflösung zu schlecht, Kugeln zu klein). Es gibt keine neuen Features, und sogar die Kneipen-typischen Musikthemen sind qualitativ keinen Deut besser als auf dem Mega Drive. Ein 3D-Modus wie in Snooker und das ganze in der hohen Auflösung, das wär's gewesen. Aber da hätte man ja vielleicht einen teuren Entwickler mehr dransetzen müssen. Wieder mal mein Rat: Kauft Euch "Die Farbe des Geldes" auf Video und geht ein paarmal richtig Billardspielen. Die Scheibe lohnt sich nicht."

System: Saturn
Spieletyp: Billard
Megabit: CD
Hersteller: Data East
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	48%
Musik:	52%
Soundeffekte:	28%

Spielspaß 49%

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

Wer hat noch nicht?
Total Football

Das Vertrauen der Softwarefirmen in den 16 Bit-Fußballsektor scheint grenzenlos zu sein, anders läßt sich eigentlich die derzeitige Flut an Neuerscheinungen gar nicht mehr erklären. Andererseits glaube ich kaum, daß sich viele Leute gerade für *Total Football* entscheiden, da maximal zwei "Hs" (Human Players) mitspielen können und weder eine Batterie noch ein Paßwortsystem integriert wurde. Tretet Ihr bei einem Freundschaftsspiel gegeneinander an, sind beide Mannschaften immer gleich stark, egal für welches der 50 Teams Ihr Euch entscheidet. Die Optionsvielfalt bewegt sich ansonsten auf Mittelmaß: Liga-, Pokal- oder Turnierwettbewrb könnt Ihr zu Beginn anklicken und dabei fünf verschiedene Spielfeldarten auswählen, nach Toren gibt's ein Replay, und im Spiel lassen sich die üblichen Moves (Flanken, Passen, 'Lupfen', Köpfen, Hackentrick, Fallrückzieher, hoher und flacher Schuß) anwenden. Die einzige Neuerung sind die netten Jubelszenen nach jedem Tor. *ds*



Die Zwischenstatistiken mit Balken sind äußerst popelig


Die Tribünen-Gatter sehen aus wie Deutsche-Bank-Logos



„Nein, was für ein sinnloses Spiel! Ohne Speichermöglichkeit bei Turnieren bleibt einem irgendwie nur der Zweispielermodus, wo das hektische Gewusel auf dem Screen aber ebenfalls nervt. Beide Torwarte werden generell von der CPU gesteuert und halten verdammt gut. Die Sprachsamples vom Schiri sind völlig unverständlich digitalisiert worden, und klingen fast wie Gegröhle der Zuschauer. Apropos Zuschauer: Hier hat sich "Starprogrammierer" Richard Walker bei NBA Jam eine Scheibe abgeschnitten. Kommt ein Spieler der überschäumenden Menge zu nahe, zücken alle Zuschauer gleichzeitig ihre Kameras und knipsen wild drauflos. Wie gesagt, die einzige Nettigkeit bei Total(ly boring) Football sind die Freudenszenarien nach Toren, der Rest ist einfach nur unspektakulär.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußball
Megabit: 8
Hersteller: Domark
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: keine
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	54%
Musik:	40%
Soundeffekte:	35%

Spielspaß 55%

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

- AERO THE ACROBAT 2 59,95
- ALADDIN 59,95
- ALIEN SOLDIER 89,95
- ASTERIX - Power of Gods 89,95
- ATP TENNIS 89,95
- BATMAN & ROBIN 89,95
- BATMAN FOREVER 79,95
- BONKERS 69,95
- BOOGERMAN 59,95
- BUBBLE & SQUEAK 49,95
- **COMIX ZONE 89,95**
- COOL SPOT 59,95
- **CUTTHROUT ISLAND 109,95**
- DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
- DAS DSCHUNGELBUCH 69,95
- DEMOLITION MAN 79,95
- DIE SCHLÜMPFE 69,95
- DINO DINI'S SOCCER 39,95
- Donald Duck - Maui Mallard 109,95
- DYNAMITE HEADY 49,95
- E.A. Int. Tour Tennis 59,95
- EARTH WORM JIM 69,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 69,95
- F1 World Championship Ed. 69,95
- FEVER PITCH - Mario Basler 89,95
- FIFA SOCCER '95 59,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- **FLUX 69,95**
- FOREMAN FOR REAL 89,95
- GARFIELD 89,95
- J.MADDEN FOOTBALL '95 49,95
- JOHN MADDEN '96 89,95
- JUDGE DREDD 79,95
- JUNGLE STRIKE 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 69,95
- LIGHT CRUSADER 119,95
- LOST VIKINGS <A> 59,95
- MARSUPILAMI 99,95
- MEGA MAN WILLY WARS 89,95
- **MICRO MACHINES '96 89,95**
- NBA ACTION '95 89,95
- NBA LIVE '95 59,95
- NBA LIVE '96 89,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- PAGEMASTER 59,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 59,95
- PETE SAMPRAS '96 89,95
- **PGA TOUR GOLF '96 89,95**
- **PHANTASY STAR IV <A> 109,95**
- PIRATES OF DARK WATER 49,95
- POWER RANGERS MOVIE 99,95
- PREMIER MANAGER 89,95
- PSYCHO PINBALL <A> 69,95
- REVOLUTION X 109,95
- RISTAR 59,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SENSIBLE SOCCER 59,95
- SEPERATION ANXIETY 109,95
- SHINING FORCE 2 89,95
- SLAM MASTERS 69,95
- SOLEIL 109,95
- **SONIC PACK:**
- **Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's 89,95**
- SONIC 3 89,95
- SONIC & KNUCKLES 69,95
- SONIC SPINBALL 59,95
- SPARKSTER 59,95
- SPEEDY GONZALES 89,95
- STARGATE 49,95
- STORY OF THOR 119,95
- STREET RACER <A> 79,95
- STRIKER 89,95
- SUBTERANIA 49,95
- **SUPER SKIDMARKS 99,95**
- SUPER STREETFIGHTER 2 99,95
- SYNDICATE 49,95
- TAZMANIA 2 59,95
- TOTAL FOOTBALL 89,95
- URBAN STRIKE 59,95
- **VECTORMAN 89,95**
- VIRTUA RACING 119,95
- **WATERWORLD 109,95**
- **WEAPONLORD 109,95**
- WORLD CUP RUGBY 95 59,95
- WORLD OF ILLUSION 49,95
- **WRESTLEMANIA 109,95**
- WWF RAW 59,95
- X-MEN 2 89,95
- JUSTICE LEAGUE 59,95
- KICK OFF 3 39,95
- LEMMINGS 2 39,95
- MAXIMUM CARNAGE 49,95
- MEGA-LO-MANIA 39,95
- MEGA SWIV 39,95
- MEGA TURRICAN 49,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MS. PACMAN 49,95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 49,95
- NBA JAM TOURNAMENT 69,95
- NFL QUATERBACK 49,95
- NHL HOCKEY '95 49,95
- NORMYS BEACH BABES 29,95
- OTTIFANTS 39,95
- PAC-MANIA 49,95
- PHELIOS 29,95
- PUGGSY 29,95
- R.B.I. Baseball 39,95
- RASENMÄHERMANN 39,95
- RED ZONE 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
- SHAQ FU 39,95
- SKITCHIN 29,95
- SONIC 1 29,95
- SONIC 2 49,95
- SUPER FANTASY ZONE 39,95
- SWORD OF VERMILLION 29,95
- SYLVESTER & TWEETY 49,95
- Tiny Toon Adv.-Acme All Stars 49,95
- TOE JAM & EARL 2 49,95
- TOUGHMAN CONTEST 49,95
- ULTIMATE SOCCER 39,95
- VIRTUAL BART 49,95
- VIRTUAL PINBALL 49,95
- WARLOCK 49,95
- WIZ'N LIZ 29,95
- WRESTLE WAR 39,95
- YOGI BEAR 49,95
- ZERO THE KAMIKAZE SQIR. 59,95
- ZOMBIES 39,95
- ZOOL 39,95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES:
- Super Monaco GP & Wimbledon
- Tennis & Ultimate Soccer 89,95
- ADV. OF MIGHTY MAX 34,95
- AERO THE ACROBAT 39,95
- ARCH RIVALS 29,95
- ASTERIX 39,95
- BALLZ 3D 29,95
- Bloodshoot / Battle Frenzy 49,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
- CASTLEVANIA 49,95
- CHUCK ROCK 2 39,95
- COMBAT CARS 39,95
- Cosmic Space & Fantastic Dizzy 39,95
- DAVIS CUP TENNIS 39,95
- DR. ROBOTNIK 39,95
- DRAGON'S REVENGE 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- ETERNAL CHAMPIONS 39,95
- GODS 39,95
- GUNSTAR HEROES 49,95
- HURRICANES 39,95
- JAMES POND 3 29,95
- J.MADDEN FOOTBALL '94 29,95
- JURASSIC PARK 49,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE KONSOLE 159,95
- 2 INFAROTS JOYPADS 49,95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- 6 BUTTON Infarot Joyads 79,95
- ACTION REPLAY 2 89,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 12,95
- RGB <Scart> KABEL je 24,95
- SV 401 "Stick" 29,95
- SV 433 "Joystick" 29,95
- SV 437 "Programmable" 59,95

MEGA CD:

- **MEGA CD 2 & 1 SPIEL 229,95**
- ADAPTER US / PAL 69,95
- 2 GAMES IN 1 49,95
- 5 GAMES IN 1 89,95
- ANIMALS 49,95
- **ANOTHER WORLD 2 69,95**
- BATMAN RETURNS 19,95
- BATTLECORPS 69,95
- BC RACERS 49,95
- BEAST 2 49,95
- BLACKHOLE ASSAULT 29,95
- CHUCK ROCK 39,95
- DUNE <A> 79,95
- ECCO THE DOLPHIN 49,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 59,95
- ESPN BASEBALL 39,95
- ETERNAL CHAMPIONS 89,95
- FAHRENHEIT 89,95
- FIFA SOCCER 59,95
- FINAL FIGHT 29,95
- FLINK 49,95
- FLYING NIGHTMARES 69,95
- FORMULA 1 RACING 89,95
- HOOK 29,95
- KEIO FLYING SQUADRONE 79,95
- **LINKS 69,95**
- LUNAR 2 US 119,95
- MICKEY MANIA 69,95
- MICROCOSM 59,95
- MIDNIGHT RAIDERS 89,95
- **MYST 109,95**
- NBA JAM 49,95
- NHL '94 39,95
- POWERMONGER 29,95
- PUGGSY 39,95
- ROAD AVENGER 19,95
- SHINING FORCE 89,95
- SILPHEED 59,95
- SNATCHER 89,95
- SONIC 59,95
- SOULSTAR 49,95
- SURGICAL STRIKE 79,95
- SYNDICATE 99,95
- THUNDERHAWK 49,95
- WOLFCHILD 29,95

SEGA 32 X:

- **32 X Grundgerät 229,95**
- GOLF MAGAZINE 89,95
- KNUCKLES CHAOTIX 99,95
- **KOLIBRI 109,95**
- METAL HEAD 109,95
- MOTHERBASE 109,95
- MOTORCROSS CHAMP. 99,95
- SLAM CITY - S.Pippen <CD> 69,95
- STELLAR ASSAULT 89,95
- SUPREME WARRIOR <CD> 69,95
- **VIRTUA FIGHTER 109,95**
- WWF RAW 69,95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 619,95
- 6 PLAYER ADAPTER 69,95
- ACTION REPLAY 99,95
- ADAPTER 59,95
- Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
- ARCADE RACER 109,95
- BACK UP MEMORY 99,95
- CONVERTER 69,95
- JOYPAD SATURN 49,95
- VIRTUA STICK 79,95

SATURN GAMES:

- **Bug 99,95**
- CASPER 119,95
- Clockwork Knight 1 & 2 je 89,95
- CYBER SPEEDWAY 89,95
- CYBERIA 119,95
- D'S DINNER jap. 109,95
- **DAYTONA U.S.A. 119,95**
- DIGITAL PINBALL 89,95
- F1 LIVE INFORMATION jap. 129,95
- FANTASY PINBALL jap. 119,95
- HANG ON GP 95 jap. 129,95
- KING OF SPIRITS jap. 119,95
- LAYER SECTION jap. 119,95
- MANSION HIDDEN SOULS 99,95
- MYST 89,95
- NBA JAM TOURNAMENT 89,95
- NHL HOCKEY 99,95
- PANZER DRAGOON 109,95
- PEBBLE BEACH GOLF 89,95
- QUANTUM GATE jap. 119,95
- RACE DRIVIN jap. 99,95
- ROBOTICA 89,95
- SHINING WISDOM jap. 119,95
- SHINOBI X 99,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- SUIKOENBO jap. 119,95
- THEME PARK 109,95
- TOSHINDEN S jap. 139,95
- TWIN BEE DELUXE jap. 119,95
- VICTORY GOAL 89,95
- VIRTUA FIGHTER 89,95
- VIRTUA FIGHTER REMIX 79,95
- **VIRTUA FIGHTER 2 jap. 149,95**
- VIRTUAL HYDLIDE 99,95
- VR BASEBALL 109,95
- WORLD SERIES BASEBALL 89,95
- WWF RAW 89,95
- X-MEN jap. 129,95

GAME GEAR:

- ACTION REPLAY 59,95
- AXE BATTLER 29,95
- DEVILISH 39,95
- FANTASTIC DIZZY 39,95
- G.FOREMAN BOXING 29,95
- HALLEY WARS 39,95
- KLAX 39,95
- NBA JAM 49,95
- OLYMPIC GOLD 49,95
- OUTRUN 39,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 39,95
- PGA TOUR GOLF 39,95
- POWERSTRIKE 39,95
- PRINCE OF PERSIA 39,95
- ROBOCOD 29,95
- SHINOBI 1 29,95
- SHINOBI 2 39,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC CHAOS 39,95
- SONIC SPINBALL 49,95
- SPIDERMAN 29,95
- STREETS OF RAGE 39,95
- SUPER SPACE INVADERS 39,95
- SUPERMAN 29,95
- TERMINATOR 39,95

THEME PARK Mega Drive & SNES je 99,95

MANGA:

- DEVILMAN 1 & 2 je 34,95
- GUYVER 1-12 je 24,95
- MADOX 01 Metal Skin Panic 29,95
- PATLABOR MOVIE 2 39,95
- PROJEKT A-KO 4 29,95
- STREETFIGHTER 2 39,95
- und viele weitere Titel ab 24,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- AAH! REAL MONSTERS 59,95
- ACTRAISER <A> 49,95
- ACTRAISER 2 69,95
- AERO THE ACROBAT <A> 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 69,95
- BEAVIS & BUTTHEAD 29,95
- **BLACKHAWK <A> 59,95**
- **BLACKHAWK 69,95**
- BRAINIES 49,95
- BRAWL BROTHERS 49,95
- Champion World Class Soccer 34,95
- CLAYFIGHTER <A> 49,95
- COOL SPOT 59,95
- CYBERNATOR 39,95
- DARIUS TWIN <A> 39,95
- DOUBLE DRAGON V 39,95
- **DRAGON - Bruce Lee Story 49,95**
- DSCHUNGELBUCH 59,95
- EARTHWORM JIM 69,95
- EEK! THE CAT 39,95
- EQUINOX 49,95
- FIFA SOCCER 59,95
- FLASHBACK 49,95
- GHOUL PATROL <Zombie 2> 39,95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 49,95
- HURRICANES 49,95
- **INDIANA JONES ADV. 49,95**
- JACK NICKLAUS GOLF <A> 49,95
- JUSTICE LEAGUE 69,95
- KICK OFF 3 49,95
- LAST ACTION HERO <A> 39,95
- LEGEND 49,95
- LEMMINGS <A> 49,95
- LEMMINGS 2 49,95
- LOST VIKINGS <A> 59,95
- MAGIC BOY <A> 39,95
- MARKOS MAGIC FOOTBALL 59,95
- MEGA MAN X 59,95
- MICKEY MANIA 59,95
- **MICRO MACHINES 39,95**
- MR. NUTZ 49,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 69,95
- OPERATION STARFISH 49,95
- PAGEMASTER 59,95
- PHANTOM 2040 59,95
- PIERRE LE CHEF <A> 39,95
- **PINBALL FANTASIES 59,95**
- PITFALL 59,95
- PLOK <A> 49,95
- POCKY & ROCKY <A> 49,95
- POWER DRIVE 49,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 59,95
- PUTTY SQUAD 49,95
- RASENMÄHERMANN <A> 39,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- S.O.S.-SINK OR SWIM 49,95
- SAILORMOON 59,95
- SONIC BLASTMAN <A> 49,95
- SPIDERMAN - ANIMATED 59,95
- SPIDERMAN & X-MEN 59,95
- STAR WING <A> 39,95
- **STREET RACER 49,95**
- STRIKER <A> 49,95
- SUPER BOMBERMAN 2 <A> 59,95
- SUPER MARIO KART 69,95
- SUPER DROP ZONE 49,95
- SUPER ICE HOCKEY 49,95
- SUPER MARIO ALL STARS 64,95
- SUPER MARIO WORLD <A> 59,95
- SUPER METROID <A> 59,95
- SUPER PUTTY <A> 59,95
- S. RETURN OF THE JEDI 69,95
- SUPER TENNIS 39,95
- SUPER TURRICAN <A> 49,95
- SYNDICATE 49,95
- TERMINATOR 2 - JDGM. DAY 49,95
- TIME SLIP <A> 39,95
- TINY TOONS <A> 39,95
- TRODDLERS <A> 49,95
- TROY AIKMAN FOOTBALL 39,95
- VORTEX 39,95
- YOGI BEAR 59,95
- YOUNG MERLIN <A> 49,95
- ZELDA 3 <A> 69,95
- ZERO THE KAMIKAZE S. <A> 69,95
- ZOMBIES 49,95
- ZOOP 59,95

SUPER NINTENDO:

- **90 MINUTES 109,95**
- ACME ANIMATION 89,95
- ANIMANIACS 89,95
- ASTERIX & OBELIX 119,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- BIG SKY TROOPER 109,95
- BIKER MICE FROM MARS 69,95
- BIOMETAL <A> 89,95
- **BOOGERMAN 109,95**
- CAPTAIN COMMANDO 69,95
- CASTLEVANIA - VAMPIRE 99,95
- CHRONO TRIGGER US 139,95
- **CIRCUIT USA 109,95**
- **CUT THROUT ISLAND 109,95**
- DEMOLITION MAN 109,95
- DEMONS CREST <A> 79,95
- DIRT RACER FX 99,95
- **Donald Duck - Maui Mallard 129,95**
- DONKEY KONG COUNTRY 119,95
- **DKC2 - DIDDY'S KONG Q. 129,95**
- **EARTHWORM JIM 2 109,95**
- F1 World Championship E. 89,95
- **FIFA SOCCER '96 109,95**
- FINAL FANTASY 2 US 129,95
- FINAL FANTASY 3 US 139,95
- F.F.3 Spielberater <A> 49,95
- FOREMAN FOR REAL 109,95
- HAGANE 59,95
- HEBEREKE'S POPOON <A> 69,95
- HEBEREKE POPOITO 89,95
- ILLUSION OF TIME 109,95
- **INT. SUPERSTAR SOCCER 2 109,95**
- ITCHY & SCRATCHY 69,95
- JELLYBOY <A> 69,95
- JOE & MAC 3 89,95
- **JOHN MADDEN '96 109,95**
- JUDGE DREDD 79,95
- JUNGLE STRIKE 79,95
- KAWASAKI SUPER BIKES 119,95
- KID CLOWN IN CRAZY CHASE 69,95
- **KILLER INSTINKT 139,95**
- **KIRBY'S DREAM COURSE 89,95**
- **KIRBY'S GHOST TRAP 89,95**
- LORD OF THE RINGS US 79,95
- L. MATTHÄUS SOCCER 89,95
- LUFIA US 89,95
- M. BASLER SOCCER <A> 99,95
- **MASK 109,95**
- **MECHWARRIOR 3050 99,95**
- MEGA MAN 7 99,95
- MEGA MAN X 2 99,95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 59,95
- Mickey & Minni Circus Mystery 99,95
- MICRO MACHINES 2 99,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 129,95
- NBA JAM TOURNAMENT 79,95
- NBA LIVE '95 109,95
- **NBA LIVE '96 109,95**
- **NHL HOCKEY '96 109,95**
- N.MANSELL Indy Car 89,95
- PAC IN TIME 69,95
- PAC MAN 2 109,95
- **PINOCCHIO 129,95**
- **PGA TOUR GOLF '96 109,95**
- **Porkey Haunted Holydays 119,95**
- POWER RANGERS 89,95
- POWER RANGERS 2 119,95
- PREHISTORIK MAN 99,95
- PRIMAL RAGE 109,95
- **REVOLUTION X 109,95**
- SECRET OF MANA 109,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- **SEPERATION ANXIETY 109,95**
- SIM CITY 89,95
- SOCCER SHOOTOUT 89,95
- SOULBLAZER 99,95
- SPARKSTER 59,95
- **SPAWN 109,95**
- SPIKE MAC FANG US 79,95
- **STAR TREK Deep Space 9 99,95**
- STARGATE 69,95
- STUNT RACE FX <A> 69,95
- SUPER BC KID 99,95
- **SUPER BOMBERMAN 3 99,95**
- SUPER MARIO WORLD 2 109,95
- SUPER PINBALL 69,95
- SUPER PUNCH OUT 69,95
- SUPER TURRICAN 2 99,95
- TETRIS 2 <A> 99,95
- TETRIS & DR. MARIO 79,95
- **TIM IN TIBET 119,95**
- TIME COP 99,95
- TINY TOON - Wacky Sports 89,95
- TOP GEAR 2 89,95
- **TOTAL FOOTBALL 99,95**
- TURBO TOONS 59,95
- UNIRALLY 89,95
- **URBAN STRIKE 109,95**
- WARIO'S WOODS 79,95
- **WATERWORLD 99,95**
- **WEAPON LORD 119,95**
- **WORLD MASTERS GOLF 109,95**
- **WORMS 99,95**
- **WRESTLEMANIA 109,95**

S-NES ZUBEHÖR:

- S-NES Konsole & Fifa Soccer
- & Super Mario All Stars 269,95
- 2 INFAROT-JOYPADS 69,95
- 6 BUTTON PAD 29,95
- 6 SPIELER ADAPTER 49,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ACTION REPLAY 3 89,95
- FIGHTER PAD (Ascii) 49,95
- FIGHTER STICK <Ascii> 89,95
- FREEWHEEL "Lenk-Pad" 49,95
- JOYBOARD "Sidewinder" 69,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
- SCART / RGB KABEL 24,95
- Super Advantage Stick (Ascii) 49,95
- SV 336 Joystick 49,95
- SV 337 Pad 59,95
- SV 338 Topfighter 109,95
- ULTRA 2 in ONE PAD 39,95

GAME BOY:

- **GAME BOY & TETRIS 99,95**
- ACTION REPLAY 49,95
- ADVENTURE ISLAND 2 <A> 39,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- BIONIC <A> 39,95
- BLASTER MASTER JR. <A> 39,95
- BONKS ADVENTURE <A> 39,95
- BUBBLE BOBBLE <A> 39,95
- CHASE HQ <A> 39,95
- CLIFFHANGER 29,95
- COOL SPOT 39,95
- DONKEY KONG LAND 49,95
- DRACULA 29,95
- ELEVATOR ACTION <A> 39,95
- FIFA SOCCER 49,95
- KILLER INSTINCT 59,95
- KIRBY'S PINBALL <A> 39,95
- LEMMINGS 2 39,95
- MEGA MAN 2 <A> 39,95
- MEGA MAN 4 59,95
- MICKEY MOUSE V 59,95
- MICRO MACHINES 29,95
- MONSTER TRUCK <A> 39,95
- MR NUTZ <A> 39,95
- NINJA <A> 39,95
- PGA TOUR GOLF 49,95
- R-TYPE 2 <A> 39,95
- RAGING FIGHTER <A> 39,95
- RASENMÄHERMANN 29,95
- SAGAIA <A> 39,95
- SCHLÜMPFE, DIE 49,95
- STAR TREK <A> 49,95
- SUPER BATTLE TANK <A> 49,95
- SUPER MARIO LAND 1 39,95
- SUPER MARIO LAND 2 44,95
- SWORD OF HOPE <A> 39,95
- TENNIS <A> 39,95
- TETRIS <A> 39,95
- TETRIS 2 <A> 49,95
- WARIOLAND 49,95
- ZELDA <A> 29,95

3 DO:

- 3 DO Games (gebraucht) ab 39,95

PLAY STATION:

- PLAY STATION 579,95
- **PLAY STATION & 3 Spiele 829,95**
- ACTION REPLAY VOL..2 69,95
- ASCII PAD 69,95
- ASCII STICK 109,95
- CONTROLLER 59,95
- EURO AV SCART KABEL 59,95
- HF ADAPTER 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- LINK KABEL 49,95
- MEMORY CARD 49,95
- MOUSE 59,95
- neGcon 89,95
- 2 GAMES IN ONE jap. 129,95
- **3 DECATHLON 89,95**
- **AGILE WARRIOR 89,95**
- AIR COMBAT 89,95
- ARC THE LAD jap. 119,95
- ASSAULT RIGS 89,95
- **Battle Arena Toshinden 89,95**
- BEYOND THE BEYOND jap. 119,95
- CYBERSLED 89,95
- DESTRUCTION DERBY 99,95
- DIGITAL PINBALL 89,95
- DISK WORLD 89,95
- **ELEVENTH HOUR 89,95**
- FALCATA jap. 99,95
- **GOAL STORM 89,95**
- HEBEREKE POPOITTO 89,95
- HERMIE HOPPERHEAD jap.109,95
- INT. CHAMP. SOCCER 89,95
- JUMPING FLASH 89,95
- KILLEAK THE BLOOD 89,95
- KING OF BOWLING jap. 109,95
- LEMMINGS 3D 89,95
- LOADED 89,95
- NBA JAM TOURNAMENT 79,95
- NIGHTSTRIKER jap.109,95
- NOVASTORM 89,95
- PARODIUS 89,95
- **PGA TOUR GOLF 89,95**
- PHILOSOMA 89,95
- **PRIMAL RAGE 89,95**
- PRO WRESTLING jap. 119,95
- RAIDEN PROJECT 89,95
- RAPID RELOAD 89,95
- **REVOLUTION X 79,95**
- RIDGE RACER 99,95
- SHELL SHOCK 89,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 89,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 89,95
- STRIKER 96 89,95
- TEKKEN 109,95
- THEME PARK 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 89,95
- **VIEWPOINT 89,95**
- WAR HAWK 89,95
- WIPE OUT 99,95
- WWF RAW 89,95
- **WWF - ARCADE GAME 89,95**
- X-COM UFO DEFENSE 99,95
- ZEITGEIST jap. 119,95

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • **Händleranfragen erwünscht !!!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

MEGA DRIVE

Mal wieder
Madden NFL' 96

VIDEO GAMES CLASSIC

Wie gewohnt präsentiert uns EA auch dieses Jahr wieder mitten in der Football-Saison ein Update der Madden-Serie. Was hat sich der neuesten Fassung geändert? Die Verbesserungen halten sich im Rahmen, natürlich spielen die beiden Expansion-Teams aus Jacksonville und Carolina mit, natürlich gibt es ein paar neue Spielzüge, und natürlich wurde mal wieder an der Grafik gefeilt. Erstmals könnt Ihr Eure eigenen NFL-Cracks konstruieren und sie im Trainingskurs auf ihre NFL-Tauglichkeit überprüfen. Die Manager-Funktion ermöglicht es Euch, Spieler anderer Teams zu kaufen oder zu tauschen. Auf dem Platz kontrolliert Ihr den ballführenden Akteur, in der Defense übernehmt Ihr per Druck auf die B-Taste den Spieler, der der Lederkugel am nächsten steht. *rz*



Rechts: Die drei Paßempfänger seht Ihr jetzt nicht mehr in Fenstern, sondern direkt auf dem Spielfeld



„Irgendwann ist auch mal das beste Spielprinzip ausgereizt, und man kann einfach nichts mehr verbessern. Soll man noch mal über 100 Mark hinlegen, nur weil diesmal die neuen Expansion-Teams mitspielen oder weil Steve Young jetzt realistischerweise mit links wirft?. Madden NFL'96 hinkt dem Vorgänger in nichts hinterher, es bietet aber auch nicht genügend neue Features, die den Kauf rechtfertigen würden. Damit mich keiner falsch versteht: Auch Madden NFL'96 reiht sich würdig in die Serie erstklassiger Footballsimulationen von Elctronic Arts ein, doch es gibt wohl kaum einen Football-Fan, der nicht schon wenigstens ein Madden-Modul sein eigen nennt, und empfehlen kann ich die 96'er Version nur für Neulinge.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Footballsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	81%
Musik:	60%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 86%

news: es weihnachtet, und tet hat für jan und dirk je ein japanisches DKC2 mitgebracht, yeah!

MEGA DRIVE

Verschlimmbesserung
PGA Tour 96

Das diesjährige Update der genialen aber umsatzschwachen PGA-Reihe wurde erstmals nicht "In-House" entwickelt. Dadurch hat sich einiges verändert. Euer Schlagbalken ist zu einem Schlaghalbkreis geworden, der sich (vor allem im Überschwungbereich) viel ungenauer handhaben läßt. Das EA-PGA-typische Gitternetz beim Grün ist ein paar gepünktelten Linien und einer Textbox gewichen, die ansagt, ob der Ball nach rechts oder links rollt – auch dies eine klare Verschlechterung. Dafür ist die Grafik aller drei Kurse (Sawgrass, River Highlands und der bei *Pebble Beach* ausgeborgte Spyglass Hill-Kurs) phänomenal, die Geschwindigkeit mit der sich besagte Grafik aufbaut, dagegen weniger rühmlich. Alle mittlerweile üblichen Features, wie Spieler kreieren, Skins Game, Shoot Out oder Batteriespeicher sind aber auch hier enthalten. Neu ist die Kompatibilität mit dem Multitap und die "Gimmie-Option". Ist diese aktiviert, werden 8-Inch-Putts z.B. automatisch eingelocht. *ds*



Es ist nahezu unmöglich, beim Turnier unter Par abzuschließen



Der Wind muß leider schon vor Spielbeginn eingestellt werden



„Was Hitmen Productions dem Golffreak anno 96 serviert, ist nicht nur kein Hit, sondern eine Riesen-Enttäuschung! Die Grafik wurde zugegebenermaßen im Vergleich zu den Vorgängern um einiges verbessert, baut sich aber viel zu langsam auf. Präzise geschlagene Schüsse oder Putts sind kaum möglich. Wegen der fehlenden Overhead-Perspektive im Spiel könnt Ihr außerdem nie genau sehen, wie weit Wasser, Bunker oder sonstige Hindernisse entfernt sind. Selbst im Übungsmodus könnt Ihr nicht erkennen, ob der Ball nach einem Schlag auf dem Fairway liegt oder in der Pampa gelandet ist. Für einen etwaigen Mulligan müßt Ihr Euch aber bereits entscheiden, bevor zur aktuellen Ballage umgeschaltet wird. Die sakrale Musikberieselung ist zudem eine einzige Strafe.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: 16
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	20%
Soundeffekte:	56%

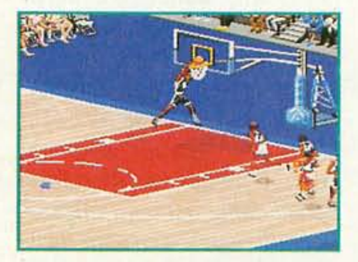
Spielspaß 70%

Shaq Attack
NBA Live'96

Auch die Mega-Drive-Umsetzung von *NBA Live'96* bietet alle neuen Features, die uns schon bei der SNES-Version begeisterten. Die beiden Expansions-Teams aus Toronto und Vancouver wurden integriert, so daß Euch jetzt 29 NBA-Teams zur Verfügung stehen, außerdem könnt Ihr Eure persönlichen Lieblinge in einer Mannschaft vereinen. Vor dem Match lassen sich die meisten Regeln an- und ausschalten, z.B. Fouls und Zeitbegrenzungen, was vor allem Anfängern den Einstieg erleichtert. Das Programm bietet eine breite Palette an offensiven und defensiven Spielzügen an, die Ihr vor dem Spiel anwählt und dann auf dem Court aktiviert. Im Pausenmenü betrachtet Ihr Euch die verschiedenen Statistiken, die *NBA Live'96* grafisch aufgemotzt bereithält. Rebounds, Wurfbilanzen, Blöcke, alles wird für jeden NBA-Spieler genauestens notiert, sogar eine Übersicht, von welchen Positionen aus Ihr geworfen (und getroffen) habt, gibt's zu sehen. Eine Batterie speichert Spielstände ab. *rz*



Die isometrische Perspektive bietet sehr gute Übersicht



Die Dunks wirken nicht so spektakulär wie bei NBA Jam



„Wer eine möglichst realistische Basketballsimulation sucht, wird mit NBA Live'96 erstklassig bedient. Die neuen Animationen sorgen für noch mehr Abwechslung auf dem Court, erstmals könnt Ihr Spieler ein- und verkaufen und in Euer Dream-Team einbauen. Mit dem unglaublich detaillierten Statistikteil läßt sich jedes Match genauestens analysieren und eventuelle Schwächen in Eurem Spiel erkennen. Die Steuerung reagiert exakt auf jeden Befehl, die vom Computer kontrollierten Teamkollegen bewegen sich intelligent und ermöglichen so realistische Spielzüge. Auch die exzellenten Soundeffekte und die Musik lassen keine Wünsche offen. Bleibt zu hoffen, daß uns Electronic Arts demnächst mit ähnlich geglückten 32-Bit-Umsetzungen erfreut."

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	75%
Musik:	78%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 85%

MEGA DRIVE

Donald D. starring in
Maui Mallard

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach all den chaotischen Situationen, in die Onkel Donald seit seinen letzten beiden Vorstellungen auf dem Mega Drive geraten war, hat unser tolpatschiger Enterich beschlossen, sich für eine Weile nach Polynesien zurückzuziehen, um völlig abzuschalten. Soweit das Vorgeplänkel. Da es ab dieser Stelle ein wenig unspannend wäre, Donalds Strandurlaub nachzuspielen, müßt Ihr dem Chaos-Erpel, genau wie bei der SNES-Variante (siehe Test letzte Ausgabe), helfen, eine geraubte Statue wiederzubeschaffen. Durch rund zwei Dutzend grafisch sehr abwechslungsreicher Szenarien kämpft Ihr Euch fortan per aufrüstbarer Käfer-Wumme oder mit Hilfe eines Ninja-Sticks. Letzteren könnt Ihr nur in Ninja-Gestalt einsetzen, weshalb immer wieder neue Yin-Yang-Münzen eingesammelt werden müssen. Neben dem eigentlichen Verkloppen von "entigen" Eingeborenen, solltet Ihr noch die massenhaften Schätze in jedem Level im Auge behalten. Sammelt Ihr nämlich eine vorgegebene Mindestprozentzahl an Schätzen ein, geht's ab in die Bonusrunde. Versagt Ihr dort dann nicht beim Einradfahren, hagelt es zur Belohnung sogar ein Paßwort. *ds*



Der Zwischengegner "Lava-Duck-Serpent-Boss" ist extrem lästig



Donald wurde kleingezaubert und versteckt sich unter dem Tisch



super

„Da Disney Interactive als Ableger des Disney-Imperiums nicht den Großteil eines Spiel-Budgets für Lizenzen raushauen muß, und besagte Kalifornier ihre Zeichentrickfiguren sowieso aus dem Effeff beherrschen, kommen ausnahmslos hochkarätige Spiele dabei heraus (jüngstes Gegenbeispiel: Garfield, bzw. Marsupilami). Einige Leveldesigns oder auch die Bonusrunden sind zwar anders, als bei der SNES-Version, aber definitiv nicht schlechter geraten. Der Originalitätsgrad beschert, bei gleichzeitig fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad, eine gehörige Weile Spielspaß. Zusammen mit DKC 2 und EWJ 2 ist Maui-Donald mein absoluter Weihnachtslieblingshit."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 24
Hersteller: DI/Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	72%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 83%

news: hartmut tigert neuerdings mit 'nem handy die gänge entlang (steht ihm echt gut)

MEGA DRIVE

Wurmschwächen
Earthworm Jim 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Auch im zweiten Teil der verrückten Abenteuer unseres bärenstarken Regenwurms gibt's einige aberwitzige Stages zu überwinden. In "Puppy Love" z.B. wirft Psycrow Peter Puppies Nachwuchs ins Spielfeld, und Ihr sollt die kleinen Welpen mit einer Art Trommel als Trampolin sicher zum wartenden Papi geleiten. Später kämpft Ihr Euch durch die endlosen Papierberge des intergalaktischen Finanzamts, das versucht, Steuern bei Jim einzutreiben. Mit aufgeblasenem Schädel schwebt Jimmy durch "Inflated Head", gejagt von Evil-the-Cat, der Euch gerne die Luft rauslassen würde. In allen Levels verstreut findet Ihr verschiedene Schußwaffen, darunter auch eine Seifenblasenpistole. Wenn Ihr in einem Spielabschnitt drei Items, Erde, Wurm und Jim, aufsammelt, dürft Ihr diese Stage überspringen, falls Euch die Leben ausgehen. *rz*



Oben: Die UFOS klauen Euch ständig die Kühe, falls Ihr nicht gut aufpaßt Rechts: Jim geht auf Wurmjagd



super

„Die Mega-Drive-Version von Earthworm Jim 2 weist die gleichen Mängel auf, die ich beim SNES-Test in der letzten Video Games kritisierte. Die Jungs von Shiny haben es mit den verrückten Ideen etwas übertrieben und auf der Suche nach dem Schrägen und Aberwitzigen teilweise das Feintuning vergessen. Bei Puppy Love wirkt die Kollisionsabfrage mit der Trommel zwar deutlich verbessert, so daß die Welpen nicht genau in der Mitte aufkommen müssen, Psycrow wirft die Kleinen aber immer noch so gemein, daß Ihr fast zwangsweise Leben verliert. Die lebendigen Aktenschränke in "ISO 9000" sind unberechenbar, weshalb man nur mit Glück an ihnen vorbeikommt."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 24
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	86%
Musik:	83%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 85%



Tim wird in Asien sogar gesiezt. Das Seil braucht Ihr hier zum Schwingen.



Achtung, Steinschlag! Struppi spielt leider nur eine Nebenrolle

Nichts zu löten

Tim in Tibet

Das Spiel beginnt mit einer Art Rückblende, als Tim seinerzeit in Asien auf Tournee war und dabei den jungen Chinesen Tschang vor dem Ertrinken rettete, was Ihr im ersten Level auch noch einmal tun dürft. Das *Tim und Struppi*-Comic *Tim in Tibet*, worum es hier geht, nimmt aber seinen eigentlichen Ausgang in Europa, wo Tim mit Captain Haddock Ferien macht. In ihrem Schweizer Hotel ereilt sie die Nachricht, daß sich besagter Tschang aus dem vorigen Abenteuer, der sich momentan in Katmandu aufhält, aufschwingen möchte, um Tim zu besuchen. Kurz zuvor habt Ihr allerdings von einem anderen Hotelgast erfahren, daß eine DC 3 von Katmandu kommend, in den Bergen bei Gosainthan abgestürzt ist. Messerscharf geschlossen: Da muß Tschang dringewesen sein, also führt kein Weg mehr an einer Expedition, zusammen mit Haddock und Struppi in die Berge Katmandus vorbei. Unterwegs trefft Ihr auf mancherlei Spaziergänger, die sogar den ein oder anderen nützlichen Spruch von sich geben – das Spiel enthält nämlich auch kleinere Rätsel. Zur besseren Fortbewegung im eisigen Gebirge dürft Ihr zudem Seil und Eispickel aufsammeln, wobei vor allem die Kraxelaktion in Zusammenarbeit mit dem Captain ziemlich schwierig ist (Ihr müßt dabei zwischen Haddock und Tim hin- und herschalten, und so das Bergsteigerteam wie im richtigen Leben zu zweit an einem Fels entlangsteuern). *ds*





„Nach den Schlümpfen, A & Obelix oder Spirou ist auch Tim in Tibet wieder ein typischer Infogrames-Jumper: sauschwer, kaum Paßwörter und ohne Rücksetzpunkte. Das Leveldesign enthält zu viele Stellen, an denen man erst ein Leben verlieren muß, um zu verstehen, wie es weitergeht, bzw. wo die Abgründe sind. Einige schöne Ideen, wie z.B der Schneesturm oder die Bergtour, sind dagegen völlig umständlich zu spielen, man hätte sich auf spielbarere Themen besinnen sollen, selbst wenn die von der Comic-Handlung stärker abgeweichen würden. Ein 12-Meg-Modul für ein so umfangreiches Spiel zu verwenden, ist 1995 auch nicht mehr zeitgemäß. Um Speicherplatz zu sparen, hat Tim nur wenige Animationsphasen spendiert bekommen. Verglichen mit den frischen Disney-Jump'n Runs wirkt Infogrames' Held eher Arthritis-mäßig hölzern. Was den Spielspaß darüber hinaus mindert, ist die stellenweise ungenaue Kollisionsabfrage. Viele Passagen werden so einfach zum Glücksspiel. Die Musikbegleitung paßt ziemlich gut zu den jeweiligen Situationen, nur die beiden Sounds, die Ihr vermutlich am meisten hören werdet, das Geräusch, wenn Tim getroffen wird und der Schrei, wenn er einen Abgrund runterstürzt, klingen sehr ärmlich.“

Zu allem Überfluß (wenig Leben, keine Rücksetzpunkte) kämpft Ihr in jedem Level auch noch gegen ein Zeitlimit

Im Schneesturm-Level werdet Ihr wahnsinnig, da man nie erkennt wo es langgeht

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 12
Hersteller: Infogrames/ Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	60%
Musik:	76%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 62%



Viacom versucht sich nicht nur auf dem Action-Sektor, in diesen Tagen erscheint auch eine niedliche Geschicklichkeitsknobelei, die auf den Namen *Zoop* hört. Der Ablauf gestaltet sich so: Von Eurer Heimzone in der Spielfeldmitte schießt Ihr verschiedenfarbige Steine ab, die sich Euch aus allen vier Himmelrichtungen entgegenstapeln. Allerdings könnt Ihr nur Steine verschwinden lassen, wenn sie in der Farbe mit Eurem Cursor übereinstimmen. Der nimmt wiederum die Farbe des Steins an, der unter dem letzten passenden liegt. Ein Beispiel: Mit

Tetris mal vier
Zoop

einem grünen Cursor schießt Ihr auf eine Reihe aus drei grünen, unter denen ein blauer Stein liegt. Die drei grünen und der blaue Stein verschwinden, und Euer Cursor wird blau. Erreicht ein Stapel den Innenraum Eurer Zone, habt Ihr verloren. Höhere Levels bedeuten höhere Geschwindigkeit. Im Continuous-Mode geht's beim letzten Stand weiter, normal wird in jedem Level neu gestapelt. Zum Spiel gibt's lustige Musikstücke, die irgendwie an die "Charlie Brown"-Serie erinnern. js



Jetzt schnell auf Blau wechseln und oben abbauen – sonst ist's aus.



„Von der Aufmachung und dem Spielprinzip her ist Zoop im Vergleich zu den übrigen Tetris-Clones erfrischend anders (hinterläßt eine Art "New Age"-Eindruck). Das Manko: Bei höherer Geschwindigkeit wird Zoop zu schnell unübersichtlich. Stapel von vier Seiten sind eben einfach unübersichtlicher, als ein einziger. Ansonsten ist Zoop gut geraten. Das Spielprinzip ist schnell erlernt, die Musik (jazzig) kommt gut, und die Grafik ist dem einfachen Spielprinzip gut angepaßt. Schade finde ich allerdings, daß sich die Entwickler keinen Zwei-Spieler-Modus haben einfallen lassen. Ein Split-Screen-Spiel mit Stapeln von oben und unten wäre doch denkbar gewesen. Außerdem: Eine schöne High-Score-Liste ohne Speicheroption? Tststs..."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: 4
Hersteller: Viacom
Testversion: Viacom
Spieler: 1
Features: 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	32%
Musik:	62%
Soundeffekte:	54%

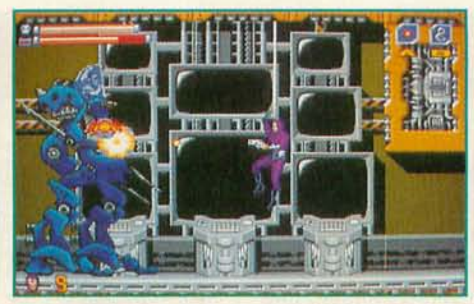
Spielspaß 67%

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



Kaum ist ein Feind zerballert, taucht der nächste aus dem Boden auf (SN)



Hauptgegner sitzen meist in großen, bösen Mechs und sind schwer zu knacken (MD)



Erst wenn der klein beigibt, ist die Türe Nummer "0" zu öffnen (SN)

Gnadenlos

Phantom 2040

Diesmal im Doppeltest: Viacoms Action-Spektakel um den geisterhaften Dschungelheld. Ein Club von Bösewichten plant die Unterjochung der ach so schönen Welt, und der maskierte Kämpe ist derjenige, der das zu verhindern hat. Von der Machart her ist *Phantom 2040* ein Action-Jump'n'Run. Mit Seil und Wumme schwingt Ihr Euch durch diverse Szenarien und sucht meist nach Schaltern, die Türen öffnen (die ebensooft ganz woanders sind). Als typischer Action-Held kommt auch das Phantom mit zwei Energieleisten aus: Lebenssaft und Munition. Beides frischt Ihr nach Feindkontakt mit Extras auf, die entweder in entlegenen Ecken versteckt sind, oder von erschossenen Feinden zurückgelassen werden. Dabei ballert Ihr freilich nicht auf Menschen. Die halbmechanischen "Biots" sind die allgegenwärtigen Handlanger des Bösen. Gelegentlich trefft Ihr auch auf Zwischen- und Endgegner. "Gelegentlich" deshalb, weil der Ablauf des Spiels nicht festgelegt ist. Je nachdem, wen Ihr bekämpft, oder durch welche Tür Ihr zuerst geht, ändert sich der Handlung (und auch das Spielende). Beide getesteten Versionen gleichen sich nicht wie ein Ei dem anderen. Das Mega-Drive-Phantom springt höher, schießt schwächer und wird nicht ganz so heftig von Feinden penetriert wie sein Nintendo-Bruder. Das Leveldesign ist nicht identisch. An Stellen, an denen Ihr auf dem SN in den sofortigen Tod stürzt, befinden sich auf dem Mega Drive Säure oder giftige Pflanzen, die Euch Energie abziehen, jedoch am Leben lassen. An bestimmten Stellen in der Geschichte wird Euch ein Paßwort überreicht, das den Wiedereinstieg an eben dieser Stelle ermöglicht. Auf dem Mega Drive hat's 24 Stellen, auf dem Super Nintendo 48 (!). *js*



geht so

Das Erstaunlichste vorneweg: Die Musik auf dem Mega Drive ist besser. Obwohl auf beiden Systemen dieselben Stücke gespielt werden, passen die schnarrigen FM-Sounds des Mega Drive einfach besser zur Spielstimmung. Grafisch ist Phantom 2040 auf beiden Systemen nicht von Pappe. Mit Farben wurde nicht gegeizt, die Animationen reißen allerdings nicht gerade vom Hocker. Von der Gestaltung und dem Leveldesign ist das Actionmodul auch prima gelungen. Aber kommen wir zur Schattenseite der Angelegenheit: Phantom 2040 ist tierisch schwer bis unfair. Es gibt zwar jede Menge Extras, aber prinzipiell halte ich nicht viel von Spielen, in denen zu heftige Präsenz unfairer Feinde nur durch das Extra-Angebot ausgeglichen wird. Von endlos nachwachsenden Bösewichten malträtiert zu werden (die im Gegensatz zu Euch durch Wände fliegen und ballern) macht nicht gerade Spaß. Warum dem Teil nicht einen Haufen gut versteckter Monstergeneratoren verpassen, die man erst mühsam aufspüren und ausschalten muß und dann aber seine Ruhe hat? So kommt Ihr selten zum Bonus-Suchen. Mit etwas faireren Feinden hätte das Phantom 2040-Modul ein echter Hit werden können. Klar, eingefleischte Phantom-Fans werden sich mit mehr Elan durchbeißen, als jemand, der einfach nur auf ein gutes Action-Spiel aus ist.





MEGA DRIVE

Steil am Seil findet Ihr die nötigen Extras. Das SN-Paßwort hat 48 Stellen, danke! Rechts: Im Geisterdschungel ist Orientierung gefragt (MD)

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 8
Hersteller: Viacom
Testversion: Viacom
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	72%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 62%

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 8
Hersteller: Viacom
Testversion: Viacom
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	74%
Musik:	70%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 62%

The Movie
Power Rangers

All die süchtigen Power Ranger-Fans, die schon den kürzlich angelaufenen Kinostreifen mit Genuß verschlungen haben, dürfen sich nun also am gleichnamigen Spiel laben. Ihr wählt zu Beginn einen der sechs Teenies, die Euch doch glatt jeder mit je einem Punch und Kick und als besondere Dreingabe auch noch einem Special Move spielerisch verwöhnen und macht Euch auf die horizontal scrollende Reise durch sechs Levels, um die bösen Kapuzenmänner umzunieten. Erledigte Gegner lassen kleine Blitze zurück, die Euren Power-Balken auffüllen. Ist der voll, wird unsere Rackerbande zu den (na ? – jawoll!) Power Rangers, die sich jedoch schlagtechnisch bis auf einen zusätzlichen Move (dazu müßt Ihr allerdings den Balken wieder füllen) nicht von den Teenies unterscheiden. Am Ende jeder Stage wartet noch der obligatorische Endgegner mit bis zu drei Animatiosphasen. *rk*

Was auf diesen Shots noch einigermaßen passabel ausschaut, entpuppt sich im Spiel schnell als Mega-Langweiler



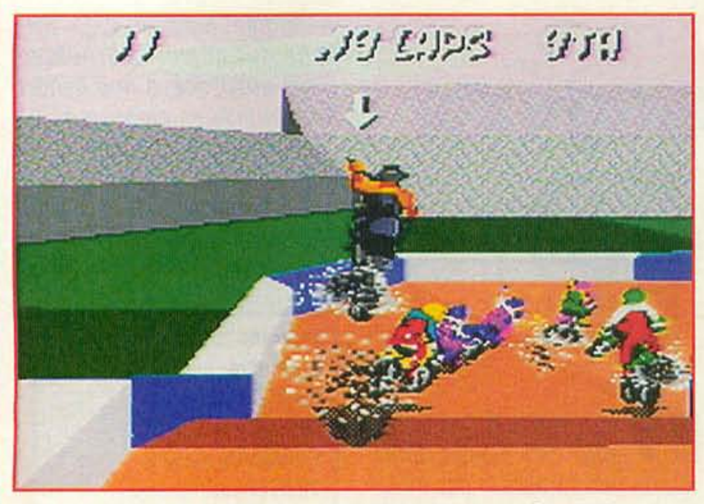
„Tut mir leid, Leute, aber wer dieses Spiel kauft, muß so blöd in der Birne sein, daß er's eigentlich nicht besser verdient. Während des gesamten Spiels tauchen ganze drei bis vier verschiedene Levelgegner auf, die sich in mindestens hundertmal hintereinander die Ehre geben, bis Ihr dann schließlich doch friedlich eingeschlafen seid. Grafik und Sound könnten von 1979 stammen, und die dämlichen Obermotze macht Ihr alle nach dem gleichen simplen Prinzip fertig. Dieses Machwerk dient lediglich dazu, PR-Fans mit einem überhöhten Preis abzuzocken und gehört augenblicklich eingestampft! Hier hilft nicht mal die Floskel 'für Fans vielleicht interessant', denn selbst die ärgern sich nach dem Kauf garantiert schwarz."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Scrollendes Beat'em Up
Megabit: 8
Hersteller: Bandai
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	33%
Musik:	29%
Soundeffekte:	31%

Spielspaß 17%



Im Rudel vorwärts zu kommen, erfordert einiges an Geschick



Wheelies! Die Lage des Bikes ist beim Springen sehr wichtig.

Jump!

Dirt Trax FX

Jetzt steigt auch Acclaim in die Riege derer auf, die sich ein Modul mit FX-Chip geleistet haben. *Dirt Trax FX* ist ein Motocross-Spiel, in dem Ihr mit dem Bike über Polygonkurse brettert. Von der Optik und dem Streckendesign her orientiert sich *Dirt Trax FX* an den Cross-Spektakeln, die in der Halle stattfinden. Bevor Ihr Euch aber in den Sattel schwingt, müßt Ihr Euch für einen von acht Fahrern entscheiden, die alle unterschiedliche Werte in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Kurventechnik haben. Als Spielmodi stehen Grand Prix, Training und Rad Tag zur Wahl. Im Grand Prix wird nach einem K.O.-System gefahren. In jeder Runde fliegen mehr Teilnehmer am Tabellenende raus. Der "Rad Tag"-Modus ist eigentlich nichts anderes als Fangerles. Jeder Spieler hat drei Minuten Zeit, die abläuft, solange er der Fänger ist. Alle Spielmodi könnt Ihr auch auf geteiltem Bildschirm zu zweit fahren. Dazu enthält das Modul einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Mitspieler gegeneinander antreten können. Dabei fahren immer zwei nach einem K.O.-System. Der Schwierigkeitsgrad ist in vier Stufen unterteilt. Es gibt Klassen zu 50, 125, 250 und 500 Kubikzentimeter. Die 500er-Klasse ist allerdings erst nach einem Komplettsieg mit 250 Kubik zugänglich. Eine Batterie für die Bestzeiten war im Budget nicht enthalten. Erreicht Ihr die 500er-Klasse, gibt's dafür ein Paßwort. *js*

Acht Pappnasen und drei Spielmodi sorgen für 'ne Menge Abwechslung



„Endlich mal ein taugliches Motocross-Spiel. Das Teil hat fast den typischen "Nintendo-Charakter": Es sieht einfach aus, hat's aber faustdick hinter den Löffeln. In der Schnapsglas-Klasse zu gewinnen, ist absolut kein Problem und dient wohl nur zur Übung. Die große Maschine zu kriegen, ist dafür schon wieder knifflig. Das schöne an Dirt Trax FX ist der tolle Off-Road-Charakter. Man muß nämlich nicht immer auf der Strecke fahren. Wenn man weiß wo und wie, kann man auf der Bande langheizen und prima abkürzen. Zu zweit macht's auch tierisch Spaß. Das mit dem Fangerles-Modus ist aber auch eine lustige Idee. Trotz allen Lobes gibt's aber auch Minuspunkte: Ein Rennspiel dieser Klasse ohne Batterie für die Bestzeiten? Außerdem hätte ich mir die Grafik ein klein Wenig flüssiger gewünscht. Ansonsten: Helm ab! Da hat Acclaim mal was Feines an Land gezogen.“



Fast ohne Geschwindigkeitsverlust fahrt Ihr auch im Duell-Modus



System: Super Nintendo
Spieletyp: Motocross-Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Sculptured Software
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	67%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 78%

SUPER NINTENDO

Bikers Nap
Kawasaki Superbikes

Von Time Warner Interactive kommt in diesen Tagen ein weiteres Motorradrennspiel für Moppet-Freax die Läden. Von der Machart her ist *Kawasaki Superbikes* ein klassisches 3D-Rennspiel. Dabei stehen drei Spielmodi zur Auswahl: Entweder fahrt Ihr eine Meisterschaft, übt im Training oder versucht Euch am Suzuka-Acht-Stunden-Wettkampf. Vor dem Rennen gibt's lediglich Wetterbedingungen, Übersetzung, Reifen und Getriebe einzustellen. Zur Kontrolle Eures Bikes benutzt Ihr Gas, Bremse und die Links-Rechts-Tasten zur Lenkunterstützung in scharfen Kurven. Fabriziert Ihr einen Crash, stürzt Ihr und müßt neu beschleunigen. Im Duett-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt. *js*



Nein, das ist kein Nachtest eines Oldies. In Kawasaki Superbikes wurde eher altgediente Technik angewendet.



„Spätestens seit F-Zero auf dem Markt ist (und das ist es ja schon eine ganze Weile) zählen Rennspiele dieser technischen Machart zum alten Eisen. Eine gestreifte Wiese, schwarz-weiße Streifen am Rand und ab und zu ein paar Stapel Reifen oder Schilder als Bergrenzung – das war´s. Die gebotene Perspektive kommt ungefähr so, als ob Ihr auf einem 40 Zentimeter großen Baby-Moped sitzt. Die Strecken selbst fahren sich endlos lang und weilig. Das Motorengeräusch drängt zum Leisermachen und die Kollisionsabfrage läßt Euch schon in der Nähe eines Gegners oder Begrenzungselements stürzen. Nene, so nicht, da gibt es weit besseres."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Motoradrennspiel
Megabit: 8
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Time Warner Int.
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	50%
Musik:	38%
Soundeffekte:	36%

Spielspaß 32%

news: rob hat doch tatsächlich ein ganzes wochenende tekken gespielt!

SUPER NINTENDO

Voll daneben
Wayne Gretzky Hockey

Rund ein halbes Jahr nach der Mega-Drive-Version bringt Time Warner doch noch die SNES-Umsetzung von *Wayne Gretzky Hockey*. Im Vergleich zum Sega-Modul hat sich so gut wie nichts geändert. Es gibt jede Menge Spielmodi zur Auswahl, unter anderem könnt Ihr verschiedene Turniere oder eine NHL-Saison bestreiten, in die Playoffs einsteigen oder Spielsituationen trainieren. Ihr bestimmt die Anzahl der Spieler pro Mannschaft (drei oder fünf), legt Spieldauer und Schwierigkeitsstufe fest und schaltet Fouls und Prügeleien an oder aus. Die eingebaute Batterie sichert Spielstände und merkt sich alle nur denkbaren Statistiken. Auf dem Eis kontrolliert Ihr im Angriff immer den puckführenden Akteur, oder den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht, den Torwart übernimmt auf Wunsch der Computer . Nach Fouls oder Toren seht Ihr in einem kleinen Fenster eine kurze digitalisierte Sequenz. *rz*



Robitaille hat soeben das erste Tor für Pittsburgh erzielt



Die Schlägereien lassen sich zum Glück ausschalten



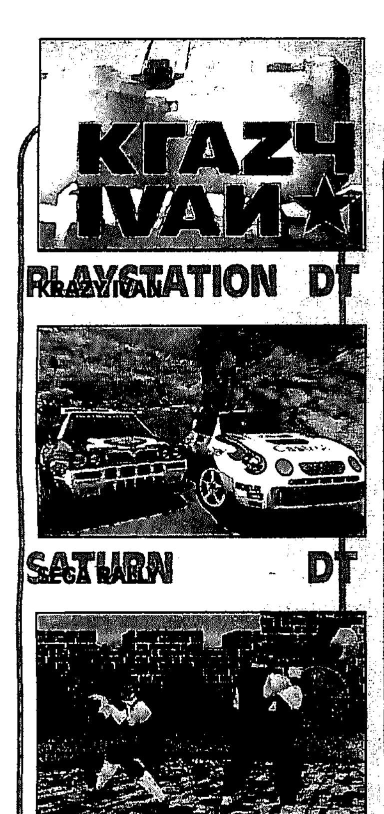
„Auch die SNES-Umsetzung von Wayne Gretzky Hockey weist die gleichen Schwachpunkte auf, die ich schon beim Mega-Drive-Modul bemängelte. Die zahlreichen Features können locker mit dem Klassenprimus *NHL Hockey* von Electronic Arts mithalten, doch spielerisch fällt Gretzky deutlich ab. Es fehlt an der Spielintelligenz, Eure Akteure fahren teilweise völlig planlos übers Eis. Die Animation wirkt recht hölzern, obwohl man sich angeblich gerade hier sehr viel Mühe gegeben hat. Nach den regelmäßigen Erfolgen der EA-Hockey-Serie hätten die Entwickler doch merken müssen, daß die vertikale Perspektive im Vergleich zur horizontalen Ansicht deutliche Vorteile bietet."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: 16
Hersteller: Time Warner
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	45%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 63%



SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
~~Joyboard dt~~	~~89.90~~
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Hockey dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Virtua Fighter dt	59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90
Wing Arms dt	99.90

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
~~Joypad (NeGcon) dt~~	~~89.90~~
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Hebereke´s Popoitto dt	89.90
John Madden ´96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90

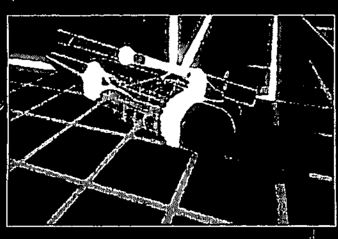
Lemmings 3D dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Novastorm dt	89.90
~~Panzer General dt~~	~~89.90~~
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Pool Champion dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Striker ´96 dt	99.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toh Shin Den dt	89.90
Total Eclipse Turbo dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	109.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

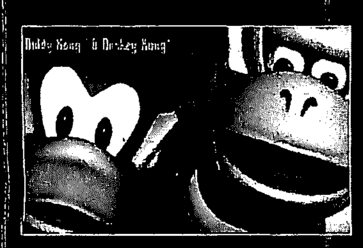
ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13,9%. Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



ASSAULT RIGGS



DONKEY KONG II



SECRET OF EVERMORE

3DO	
Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	499.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	89.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III d	119.90

NEO GEO CD	
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Aerofighters III	139.00
Crossed Swords II	129.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	129.00

MEGA DRIVE	
Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES	
Bomberman III dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II	139.90
Earthbound us	*99.90
Earth Worm Jim II dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	*99.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man 7 us	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Superstarsoccer II dt	129.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

* - nur solange Vorrat reicht

VIRTUA BOY	
Grundgerät us	399.00

Virtua Boy-Spiele am Lager.

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.

Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Wer wagt, gewinnt!

SONY-Wettbewerb

Weihnachten steht mal wieder vor der Tür und da der Weihnachtsmann sowieso wie in den letzten Jahren zu faul ist, Eure Wunschzettel zu lesen, könnt Ihr diesmal Eure Bescherung selbst in die Hand nehmen. Beantwortet einfach unsere Frage richtig, und mit Glück geht die Post mit einem der Gewinne an Euch ab.

Von diesem Wettbewerb ausgeschlossen sind wie üblich: Sämtliche Mitarbeiter von Magna Media und Sony (und deren diversen Subunternehmen) sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen.

Einsendeschluß: 19.01.1996

Die Frage aller Fragen

Welche Videospiele hat Psygnosis bisher auf den Markt gebracht?

(Bei Spielen mit Versionen für für verschiedene Systeme reicht ein Titel)

Die Gewinne

1. Preis: Eine Playstation mit *Novastorm*, *wipEout*, *Destruction Derby* und *3D Lemmings* und sowie je ein T-Shirt von *Destruction Derby* und *wipeout*

2. Preis: Die vier Spiele plus je ein T-Shirt von *Destruction Derby* und *wipEout*

3. Preis: Die vier Spiele

4.–7. Preis: Eines der vier Spiele

8 –23. Preis: Ein T-Shirt





Ultra 64

Das nächste Mal gibt's noch einen ganzen Sack voll mit brandaktuellen Informationen zu Nintendos neuem 64-Bit-Wunderkind. Außerdem gehen wir ausführlich auf die neuesten Spieleentwicklungen ein und versorgen Euch mit exklusiven Insider-News zum Thema "Nintendo 64".



Die Ultra-64-Welt besteht nicht nur aus Mario. Was sonst an Spielen auf Euch zukommt, lest Ihr in der 2/96.

Toshinden 2

Bei seinem letzten Japanbesuch hat sich Tet nicht nur mit Nintendo befaßt, sondern auch interessante Neuigkeiten über den Nachfolger von Takaras Super-Beat'em Up gesammelt. Was es mit den neuen Kämpfern, den abgefahrensten Special-Moves und Combos auf sich hat, lest Ihr in der VIDEO GAMES Ausgabe 2/96.

Toshinden 2 hat eine Menge Neuigkeiten zu bieten. Genaueres erfahrt Ihr von Tet.

Ausgabe 2/96 erscheint am 24. Januar

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



NIMM DAS, ... WENN DU DICH TRAUST!

PHANTOM 2040

DAS PHANTOM IST WIEDER DA! GIB IHM FEUER, GIB IHM WAFFEN, UND GIB SIE IHM SCHNELL.





"EIN SCHÖNES UND ABWECHSLUNGSREICHES JUMP & RUN-ADVENTURE,
das bestimmt nicht nur Fans begeistert."
NINTENDO FUN VISION

Im Jahr 2040 herrscht Anarchie. Du bist das Phantom und bekämpfst die teuflische Armee der gnadenlosen Rebecca Madison. Dafür hast du deine Fäuste, über 100 Waffen und 10 Leben. Bist du gut genug, um zu überleben?

- Original-Schauplätze aus Fernsehserie und Comic
- 60 Levels
- Über 100 ausgefeilte Waffenkombinationen
- 20 Möglichkeiten rauszufliegen
- Techno-Sound und geschmeidige Animationen

Zu haben auf GAME GEAR™, SNES™ und MEGA DRIVE™ überall dort, wo Unterhaltungssoftware verkauft wird.





Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.






International Superstar Soccer Deluxe.
Müller-Bombe statt Zahnarzt-Plombe.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90 %. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90 %. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt